紙の音MAD

Paper of Otomad

令和6年6月1日発行
COMITIA152
¥500

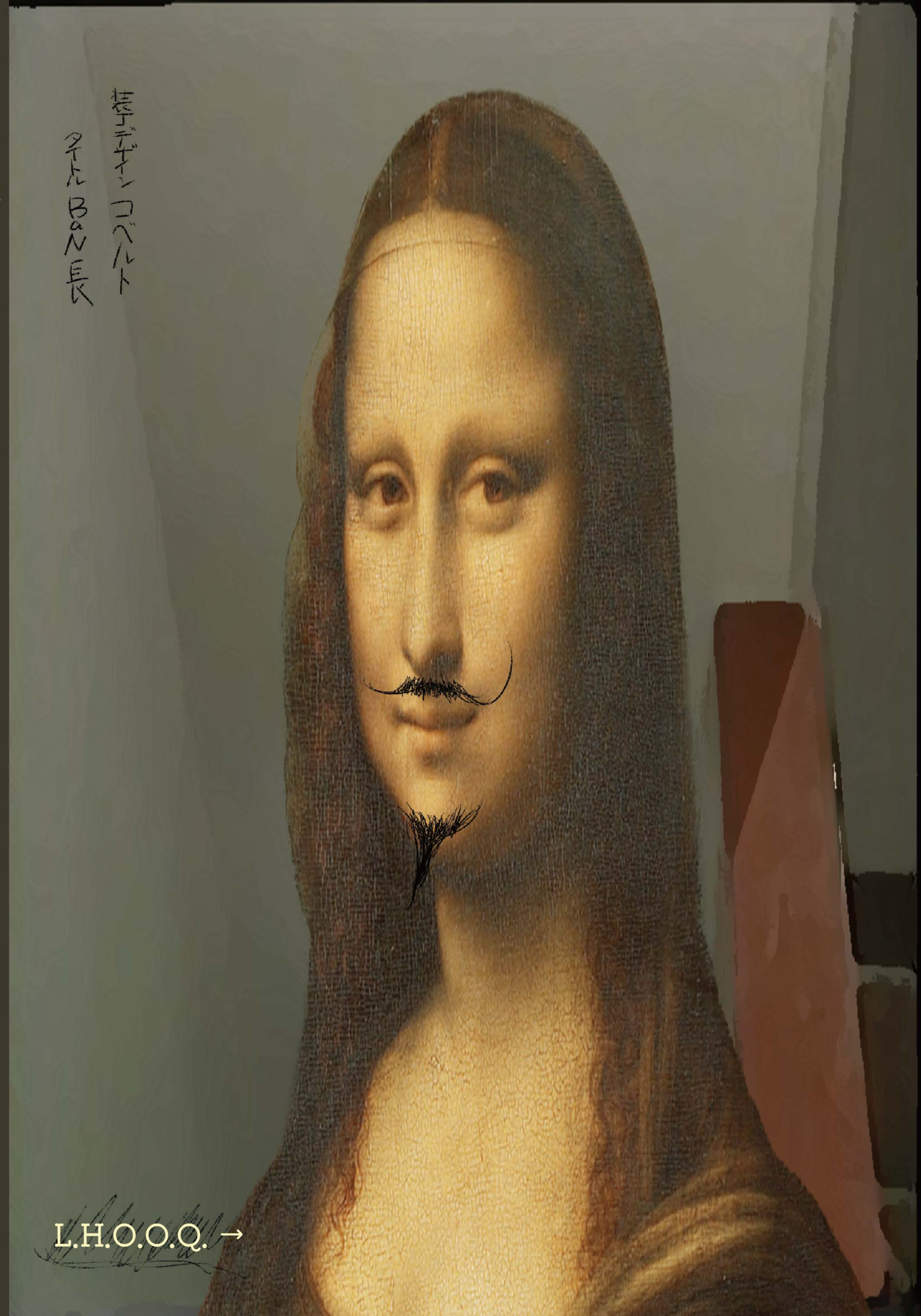
創刊号 Vol.0

監修：BaN長

← Mona Lisa

紙の音MAD Vol.0

装丁デザイン コベルト
タイトル BaN長



紙の音MAD

目次



なみのおと

Lixy

どうしても思い出せない音ＭＡＤがある。

画面の四隅には小さな窓が規則正しく並んでいて、好きなアニメのキャラクターが裏拍と連接して右を向いたり左を向いたりする。中にはアルペジオと同期して、左右のみならず上下もぐるぐる見回さなければならない窓もある。

そんなのは自分の記憶違いで、他の作品とすっかり混同してしまっているような気もする。小窓が動くだけの動画なら星の数ほどあって、もしかしたら探しているものに窓なんてなかったかもしれず、楽曲と素材の音がぴたっと合っていたかすらも定かではない。映画のワンシーンをリバーブ系のエフェクトで際立たせてリフレインした、ポエトリーリーディングのようなミックスが軸になっていた気もするし、あるいは素材の音素を継ぎ接ぎした人力VOCALOIDによって成り立っていた気さえする。これほどに記憶がまとまりを欠いていると、ＤＪ用途に作られた音ＭＡＤ-ｍｉｘのような、既存の作品をまとめて仕上げた動画なのではないかとすら思う。それでもずばりこれだという作品は見つからず、左右に忙しく反転しているのは小窓ではなく自分の記憶そのものなのかもしれないと疑い始める。

音野（おとの）まどが、思い出せない音ＭＡＤを探し始めてから半年が経っていた。

「あたしの記憶では、ラップ調っぽい雰囲気のはず。あと、ボカロ曲だったかもしれない」

文葉（ふみは）ことの指摘は、音野には的外れのように思えた。

「私、ボカロだったら好きだから覚えてると思う。少なくとも知らない曲だったらその場で調べたりしてるはず。たぶん、その線はないんじゃないかな」

「そうかなあ。けど、ボカロと勘違いするってことはボーカルがあったってことじゃない」

「ボーカル曲のインストに合わせてセリフ合わせってやり方もあるし、絞り込むには弱いよ」

少し手がかりが掴めたと思えば、二人の意見はぶつかっ

て、また振り出しに戻る。ありえる可能性を全て認める不毛なこのやり取りも、当初はお互い楽しんでいたものの、こうも長く続くと暖簾に腕を押している感じの方が勝ってしまい、次第に面倒になってくる。

そして、音野が持ち込んだ今日の議題は、この水掛け論にいったん終止符を打つことがひとつの目的でもあった。

「それでね、本題に戻るんだけど、おのおの思い出せる範囲でその音ＭＡＤを再現してみるのはどうかな。私の記憶と文葉のそれを作品として一度アウトプットすれば、認識の差異が明確になると思う」

音野も文葉も、音ＭＡＤをこよなく愛していたが、自身で作った経験はなかった。第一、青春真っ盛りの高校生たちは、勉強に部活にカラオケにアニメにラノベにソシャゲ、ときに好きなアーティストのライブ、最近はインターンの超早期化に伴う企業説明会紹介の紹介で、とてもＤＡＷや動画編集ソフトを扱ってみる暇なんてない。

三年生になれば、ここに大学受験や本格的な就活という新たな課題が割り込んでくる。だから、二年生である今年のうちに、一度音ＭＡＤを作ってみたいというのが音野の本音だった。

「全然いいよ。あたしはパソコンのこと詳しくないから、わかんないことがあったら連絡するけど、それでもいいならね」

二つ返事で提案は通った。

道東に位置する釧路の夏は、あまり暑くならない。湿った空気が新潮に冷やされて霧を生み出し、しんとした朝が寂寥と共に広がっていく。

音野は、この空気が嫌いではなかった。バスの定刻よりずっと早くに起きて、本を読んでいる時間が好きだった。その点、夏休みは講習さえ終わってしまえば学校に足を運ぶ必要もなくなり、それはそれで朝の小さな楽しみが大幅に拡張されたような気もするし、登校という境界を失ってむしろすっかりなくなってしまったような気もする。

八月に入ってから、音野はもっぱら音ＭＡＤを作ることに励んでいた。文葉からソフトのインストール方法をはじめとする、パソコンの初歩的な操作方法についての質問は時々届いていたが、お互い今作っているものの話題は出そうとしなかった。完成したものをなんの情報もなしに見てみたいという好奇心と、自分の進捗は相手と比べてひどいものかもしれないという恐ろしさが二人を沈黙に導いた。

そして、少なくとも音野については、後者の気持ちが優勢だった。

素材も楽曲もわからず、構成すら思い出すたびに大きく



移ろう音ＭＡＤについて、音野は正確に思い出すことを諦めていた。一方で、思い出せない大部分は自ら補完し、とにかく形にしてみることで思い出せた箇所をいったん作品の内部に位置づけたまま客体化できるとも考えた。いっそのこと「思い出せなさ」を素材に音ＭＡＤを作ってやろうとも思ったが、はじめて作るものにしてはあまりに抽象的すぎて挫折した。

　主役たる音声と映像の両者が想起されない音ＭＡＤ。存在が記憶にあるのに、どちらも覚えていないということはほとんどありえず、つまりそれは音も映像も使っていない音ＭＡＤなのではないかという結論に至る。けれど、音野や文葉が音ＭＡＤとして認識できたということは、たしかにその作品を音ＭＡＤたらしめる要素があったはずで、けれど音も映像もないのだから、少なくとも「音ＭＡＤ」と聞いてイメージできるようなものではない。

　本人の気質によるものか、あるいは自然な成り行きか、音野は早々にＤＡＷとの格闘をやめ、小説の音ＭＡＤを作ることに決めた。小説が素材で、音楽や映像は思い出せないのだからもちろん使わない。つまり、小説という媒体によって記述される音ＭＡＤということになる。

　タイトルは『音ＭＡＤの作り方』。音野と同じ名前である小説家、野崎まどの書いた『小説家の作り方』が素材だった。通学中に音ＭＡＤのアイデアを考えては書き留めていた音野だが、ときにそれは素材として扱えない素材で成り立っている。そして、同作を用いた音ＭＡＤも、構想としてはすでにあった。原作よろしく駆け出しの小説家、もとい音ＭＡＤ作者のもとに一通の手紙が届く。そこには「この世で一番面白い音ＭＡＤのアイデアを閃いてしまった」と綴ってあり、訝しげに向かった喫茶店で主人公が出会ったのは、どこか世間離れした女性だった――。

　今の自分たちと重なって見えるお話だった。落ちは原作から大きく変え、主人公が出会った女性は「音ＭＡＤ」という概念の発明されなかった世界からやってきた人物で、この世にまだ音ＭＡＤが存在しないのだから、おのずと自分の作るものが一番になるだろうという自明の公算に依拠した発言だったことにしてみる。

　短編小説ということもあり、夏休みの終わりにはなんとか間に合わせることができた。けれど、この作品が音も映像もない音ＭＡＤであり、そもそもこれは音ＭＡＤではないのではないか、単なる二次創作の小説ではないかと指摘されたら途端に骨抜きになってしまうような砂上の楼閣であることを考えると、やはり文葉に見せるのは気後れした。ただ、文葉がどんな作品を持ち込んでくるのかが、楽しみでもあった。

進捗が共有できない以上、作業通話もなかなかしようがない。気に入った動画を送り合う日々は続いていたが、送ったものの傾向から作っているものが推測されてしまいそうで、それすらも音野はすこし躊躇するようになった。代わりに、勉強会と称してファミレスに行く習慣ができた。もちろん勉強会とは名ばかりで、数学の課題をノートに写し、模範解答もそのまま写し、けれどまるっと答えを写すとあまりにあけすけすぎるから、ときに別解を写してみる。わざと間違えたふりをして赤ペンを使う。勉強というより模写や写経のたぐいに近く、あたしたちは実質イラストレーターだと文葉が冗談めかして言ったこともあった。

「例の音ＭＡＤ、どのぐらいできてるかな」

作品が一応完成し、あとは自身の気の持ちよう次第である音野が、それとなく問う。

内緒とだけ返す文葉の姿が、夜の水面に映って揺れた。

北海道の夏休みは、他の地域と比べて短い。その分の日数は雪の積もる冬休みに回される。

音野と文葉の通う公立高校も例に漏れず、三十一日を待たずして、二十一日から授業が再開される。始業式当日は午前中で学校が終わるため、その日の午後、音野の家にＵＳＢなりノートパソコンなりを持ち込んで、二人だけの発表会を開く。

まず、音野が面食らったのは、文葉の作品の完成度だった。

「『バーチャル・ニューロマンサー』。マーシャル・マキシマイザーのニューロマンサーＭＡＤ。特に歌詞改変はこだわったから、ちゃんと見てほしい」

素材にあたるウィリアム・ギブスンの『ニューロマンサー』を、説明されるまで音野は知らなかった。サイバーパンクものの金字塔とも言えるＳＦの古典らしく、文葉の言う通り、その独特な世界観は歌詞からきちんと伝わってきた。特に、

「後悔は罰の損傷」
「眼（ヴィジョン）に焼き付いた黒の光芒」
「アドレナリン入り神経」
「電脳空間（サイバースペース）中諜報隊」

の部分は、原作を知らない音野にもなんとなく雰囲気が伝わってきて、そして何よりリズミカルで気に入った。次のカラオケではこの歌詞を歌おうと思った。

後悔は罰の損傷。電脳空間を泳ぐコンピューター・カウボーイである主人公ケイスは、契約違反の罰として依頼主



に神経を焼かれ、肉体という檻に閉じ込められるのだと文葉は語る。

初めてにしては、という脚注を考慮に入れずとも、よくできた作品だった。ただ一つ、致命的な欠点があり、

「これは音ＭＡＤ、なのかな」

と音野が漏らす。文葉の見せたそれは、動画でなければ音声ファイルでもなく、一枚の紙に書かれた歌詞と、上端の空白に描かれた落書きのみで、他には何もない。こだわれる箇所も歌詞しかない。

「この小説、まだ映像化に成功してないんだよ。映画のマトリックスってね、元はニューロマンサーを映画化しようとして生まれた作品なの。でも、マトリックスを使うとそれはマトリックスの音ＭＡＤになっちゃう」

文葉の推論も、音野と途中までは同じようだった。音声も映像も判然としないのは、どちらも存在しないことを示唆する。けれど、それは探し求めていたものの否定ではなく、音ＭＡＤというとりとめのないものを措定する材料として、むしろ前向きに機能した。

だからこれは音ＭＡＤなのだと、文葉が熱弁をふるう。ならこれも音ＭＡＤだろうと、負けじと音野が四百字詰めで用意した原稿用紙をばさっと広げる。一読し、確かにこれは音ＭＡＤだねと、あっさり文葉は引き下がる。互いに引いた線が思わぬ位置で直交し、十六対九のアスペクト比を成す。

音がする。

波の音が聞こえる。

旋律の洪水がどっと流れ込み、和音の海が二人を飲む。素材が塩水でなくとも海は海で、やはり物理法則はある程度通用するようだった。表面の張力が弛緩しない限り、この紙は、この文字の羅列は、音ＭＡＤであることを誰にも拒まれないし、許される必要もない。海底に寝転び、空を眺め、音野がスクリーンの中に閉じ込められたみたいだと笑う。つかの間、夕凪に包まれた画面はＺ軸を不要とし、モディファイアが適用されたころにはまたもとの姿を取り戻す。菱形の鱗を纏う回遊魚が長方形の端に見切れ、音が一つ消え、文葉ははじめて水中のリバーブにあたるプリセットを所持していないことに気づいた。水圧は定式で導出できるはずだからマスタリングより楽だ。目を閉じれば映像が停止し、ぱっと開いた途端に忙しなく流体の演算を始める。光景はむしろ自分の感覚器官がボトルネックになるから、設定で悩むこともない。けれど、それはつまり、設定ができないということの証左であり、もし冬だったら寒くて仕方ないなと思った。

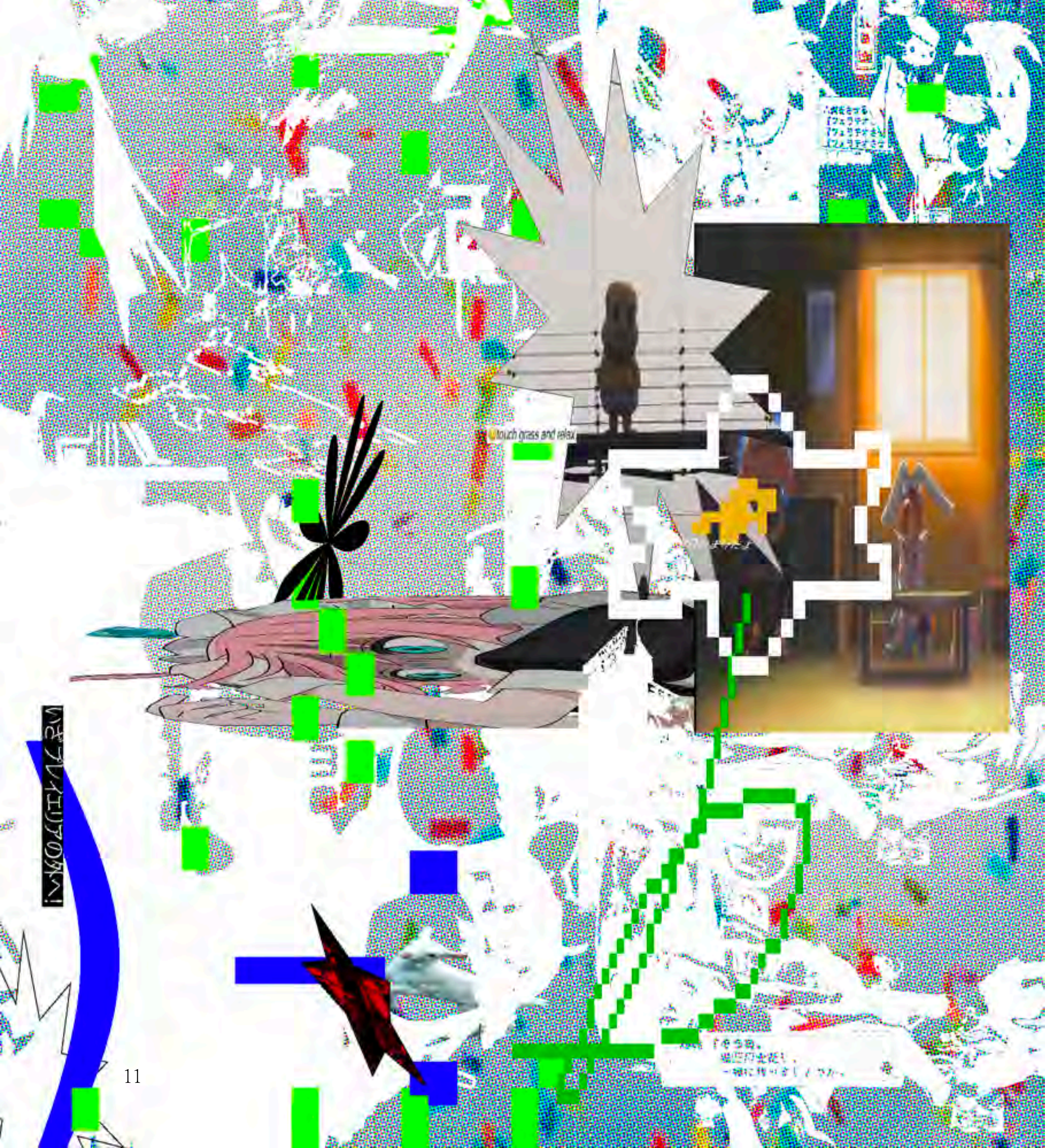
街を覆う霧がすっかり消えてしまったころ、ようやく潮

も下がりきり、二人は同じ日常に戻っていった。探していたあの音ＭＡＤは文字で書かれている可能性もあるから、すこし捜索の範囲も広げてみた。

紅葉にはあまり恵まれない東の埠頭に、小さな窓がひとつ映って揺れた。

王様の 声に逆らって ばれちゃった夜

キミは笑っていた
オーロラに触れる丘の上
両手のばして 僕を誘っていた



音ＭＡＤ美学の萌芽――「過剰性」と「気持ちよさ」について

たこーちき

私が音ＭＡＤを特に見始めたのは二〇二〇年頃からですが、ここ一年くらいで、音ＭＡＤの見方が大きく広がったと感じています。音ＭＡＤ作者として活動し、様々な人と交流していった中で、音ＭＡＤの楽しみ方、受け取るチャンネルが広がった実感があります。

この寄稿では、音ＭＡＤの特徴である「過剰性」と「気持ちよさ」を紹介しようと思います。私がこの二つに自覚的になったのは割と最近で、今まであまり文章として残されていなかったものだと思います。この寄稿を読んだ人がより音ＭＡＤを楽しめるようになったら幸いです。

> この記事で、sm と数字を繋げたものは、ニコニコ動画の動画ＩＤを表しています。

簡単な経歴

私は二〇一三年頃には（おそらく YouTube の転載で）音ＭＡＤを見ていた記憶はありますが、そのときは面白い動画という認識で、特に音ＭＡＤというジャンルに意識はありませんでした。

いつからニコニコ動画を見始めたかは覚えていませんが、二〇一七年頃、ジャガーマンシリーズを追っていた記憶があります。ただ、自分のマイリストを見ると、あまり音ＭＡＤばっかりではなかったようです。

二〇一九年末からアイドルマスターシンデレラガールズというコンテンツを追い始め、同時にニコマス（ニコニコ動画に投稿されたアイドルマスターのＭＡＤの総称）を見始めました。その頃、音ＭＡＤに意識的になったと思います。特に影莉央さん、マルマインさんからは大きく影響を受けました。（実際、影莉央さんから影響を受けた音Ｍ



ＡＤ作者は多く、そのような作者は一般に「影莉央チルドレン」と呼ばれています。）

二〇二〇年春、私は「たべるんごのうた」ブームに乗じ、動画を初投稿しました。非常に気軽な気持ちで投稿したのを覚えています。そして二〇二〇年夏、アイマスの公募合作に参加し、二〇二一年一月、音ＭＡＤを初投稿（sm38123971）しました。その後、ウマ娘のゲームがリリースされ、興味はそちらに移っていきます。その時は、まだ全然動画を投稿していないのに音ＭＡＤ作者と交流するのに気が引けており、あまり人との関わりがないまま音ＭＡＤを作っていました。二〇二一年十一月に『Ghetto四字熟語』（sm39652967）を投稿し、それ以降定期的に音ＭＡＤを投稿していきました。音ＭＡＤ作者との交流が増え始めたのは二〇二二年の秋ごろだったと思います。

二〇一〇年ごろから活躍している作者もいることを考えると、音ＭＡＤを見始めたのも作り始めたのも比較的新しいほうだと思います。

以前の考え

私は以前、音ＭＡＤを基本的にコンセプトありきで見ていました。音ＭＡＤは、コンセプトを持ち、さらにすべての素材がコンセプトに有効に機能するべきだと考えていました。すなわち、すべての組み合わせに必然性を求めていました。素材の持つ文脈が損なわれていると、「それである必要があったの？」と思っていました。

特にファンアート的な音ＭＡＤにおいては、その傾向が顕著でした。キャラクターが主体であるべきだと考えていたため、例えば過剰な編集が行われていると、作者のエゴのように感じられ、抵抗がありました。

思い返すと、二〇二二年二月に投稿された『【合作】ウマ娘競奏曲 ～栄冠のファンファーレ～』（sm40089759）の影響が大きいでしょう。ウマ娘ごとにイメージソングを当てはめていく形式の合作で、構成も音声・映像の技術も非常に洗練されていると感じます。私は大きくショックを受け、私が理想とする動画のスタイルになっていきました。

少しだけ話が逸れますが、キャラクターやコンテンツそのものを主体とするファンアート的な音ＭＡＤは、クオリティを高くしようとすればするほど、表層的には「本家」に近づくと考えています。例えば、既存の合うイラストがないため「手描き」（音ＭＡＤのためにイラストやアニメーションを自作すること）を行います。目標が公式と近いため、このままクオリティを高くしていったときに発展性はあるのだろうかと心配していました。

また、こういった「ファンアート的な音ＭＡＤ」「必然性のある組み合わせ」といった考えは、比較的新しいものかもしれません。ウマ娘競奏曲の主催者であるたいうおさんは「いままで競奏曲のようにキャラソンを当てはめる合作はなかった」と仰っていました。

その後、多くの音ＭＡＤ作者と交流し、また自分で音ＭＡＤをたくさん見て、そして作っていく中で、今まで気付いてこなかった価値観に気付くようになりました。ここでは、その２つ「過剰性」と「気持ちよさ」を紹介します。

過剰性

以前、ＢａＮ長さんと通話した際、「音ＭＡＤは単なる二次創作に留まらない」「引用自体が音ＭＡＤの面白さになり得る」という言葉が印象に残りました。この言葉をきっかけに、音ＭＡＤにおける「過剰性」について考えるようになりました。

音ＭＡＤは、既存の映像や音声といった「素材」を解体し、新たな文脈で再構築する表現形式です。この過程で、元の素材が持っていたキャラクター性や文脈は一度切り離され、単なる音声や映像の断片として扱われることがあります。つまり、素材の「表層」だけを抽出し、利用することができるのです。

例えば、ＹＴＰＭＶというジャンルでは、楽曲のベースラインやメロディを再現するために素材の音声が使われますが、その音声が元々どのような意味を持っていたかは、多くの場合、作品の成立に必須ではありません。求められるのは、あくまで「それらしい音」を発する要素であることです。

このように、「表現したいコンセプトにちょっとでも合うものがあれば当てはめる」という作りの音ＭＡＤがあることに気が付きました。ちょっとでも合えばいいということは、コンセプトに対して必然性がなくても、過剰なものがあっても気にしないということです。

私は今まで、この「余分な要素」が多いと、伝えたいテーマのノイズとなり、作品のクオリティを下げてしまうのではないか、と考えていました。

しかし、音ＭＡＤの魅力について深く考えてみると、この余分なものこそが、「作者性」や音ＭＡＤ特有の「気持ちよさ」に繋がっているのではないか、という結論に至りました。

以前、ＹＴＰＭＶ作者の方にＹＴＰＭＶの楽しみ方を尋ねた際、「作者らしさを楽しむ」という視点を教わりました。ＹＴＰＭＶにおいては、画面構成や音作りだけでなく、



「どの音にどの素材を選ぶか」という選択にこそ、作者独自の好みやスタイルが現れます。このように、コンセプトに対する動画の冗長性は、その素材を選んだ作者自身の文脈を伝える土壌となっているのです。作者が自身の好きな素材を集めて作る「私的オールスター」は、その作者の文脈自体がコンセプトとなった例です。

　また、素材や曲は、作者だけでなく音MADコミュニティ全体の文脈も繋げています。「音MAD素材」という言葉があります。あらゆるものが素材になり得る音MADにおいて、よく考えるとこの言葉は奇妙です。しかしこれは、「その素材を使った音MADが既に存在し、コミュニティ内で認知されている素材」という意味合いで使われることが多いようです。特定の素材が繰り返し使われることで、その素材自体が特定の作者やコミュニティの文脈を帯びるようになります。言ってしまえば非常におこがましい行為ですが、私は飲み込むことにしました。

　例えば『音MAD』(sm42786672) において、自転車泥棒といった素材は、必ずしも作品の中心的なテーマを表現するために必然の要素ではないかもしれません。しかし、それらは作者の主張を「引用」という形で表現するための選択であり、作者自身の文脈を示す重要な要素となっています。

　このように、一見余計に見える要素を、単なるノイズではなく、作品の奥行きや作者性を豊かにするものとして肯定的に捉えることで、音MADをより深く、多層的に楽しむことができるようになるのではないでしょうか。

気持ちよさ

　次に紹介したいキーワードは「気持ちよさ」です。これは音MADの重要な美学の一つであり、多くの作者がこの感覚的な美学を追求していると思っています。ただ、これは数多くある音MADの価値観のうちの一つにすぎないことを念のため言っておきます。

　ここで「気持ちよさ」という言葉を使っていますが、これはあくまで仮の名称であり、より的確な表現が存在するかもしれません。この感覚は、例えば料理における「うま味」を言葉だけで完全に説明するのが難しいように、非常に感覚的で、具体的な例を通してでしか理解しにくい性質を持っています。

　近年の具体的な例としては、『フジターコトネー』(sm44654868) のような動画が、この気持ちよさを体現している作品の一つとして挙げられるでしょう。例えば34秒からのアーメンブレイクなどの追加されたドラム

や、切り刻まれた「藤田ことね」という台詞、そしてサビでは声を加工して作ったパッド、元となるゲームの効果音などが、気持ちよさの構成要素だと思っています。また、『【解説用語解説】「Super god title 的正司サンノオサラ崩戒班が再生…」とは?』(sm43629395) のように近年のHyperflip やメガミックスの流行とも重なっている気がします。また、『はるのぱしー　またたきぱしー』(sm43336208) のように、台詞合わせ主体であっても気持ちよさは生まれると思っています。

この気持ちよさは、特に音MAD独特の音作りに顕著に現れます。音MADの音作りは、他の音楽ジャンルとは異なる独自の発展を遂げてきました。特徴の一つは音の密度と情報量です。特に人の声の帯域である中音域が高密度に重なり合うのが音MADらしい音像と言えるでしょう。また、必ずしも良い環境で録音されたわけではない、もしくは物音のような音声を使うために、綺麗でない、ノイズが混じった音になるのですが、それがむしろ良いとされることがあります。

映像面においては、音と映像のシンクロ率の高さが気持ちよさに寄与します。時には過剰とも言えるほど精密に音と映像が同期することで、快感が増幅されます。

そして音声・映像双方について、テンポ感や間の取り方、掛け合いも気持ちよさを生むものだと考えています。

前の章で述べた、素材が持ち込む、テーマとは直接関係のない「余分なもの」も、過剰に情報を伝えるからこそ、気持ちよさに関与すると考えています。

また、気持ちよさという感覚自体は、必ずしも音MADだけのものではありません。というのも、「素材を切り貼りする」という音MADの制作手法と直接結びついているわけではないからです。例えば、マサラダ（脚注　ボカロP。代表曲として『ライアーダンサー』や『㋰責任集合体』がある。）さんの楽曲なども、気持ちよさを持っていると感じています。マサラダさんの楽曲を用いた評価の高い音MADが多いのも不思議ではないと思います。

この「気持ちよさ」は、多くの音MAD作者が視聴・制作時に追い求めていると思っています。しかし、明確な名前が与えられておらず、普段あまり意識的に言語化されないためか、しばしば「愛」といったマジックワードによって包括的に語られてしまう傾向があります。

たとえファンアートの側面を持つ音MADであっても、多くの視聴者や他の作者が注目するのは、やはり音MAD特有の気持ちよさがどれだけ実現できているか、という点になりがちです。その意味で、現代の音MAD作者は、常にこの特有の美学に応えることを期待される、大変な時代



を生きているのかもしれません。私は以前、ファンアート的な音ＭＡＤでも、気持ちよさを第一にし、作品の文脈は重要な箇所にのみ入れて音ＭＡＤを作ることで、ファンメイド的かつ音ＭＡＤ的な音ＭＡＤを作れるのではないかということをブログ（https://note.com/takoo/n/neaf1e19d79a4）に書きました。

　ここで、気持ちよさは時代とともに変化していくという点は留意すべきでしょう。例えばＹＴＰＭＶコミュニティとの交流が進んで以降、気持ちよさのあり方がより多様で込み入ったものになっている印象を受けます。どれだけ時代に沿った音像が作れるか、というのも音ＭＡＤの評価軸の一つになっている印象を受けます。

　ここまで「気持ちよさ」という概念を紹介してきました。気持ちよさは、音ＭＡＤなど映像作品をたくさん観賞したり、自分で動画を作ったりすることで、自分の中に醸成されていくものだと感じます。

終わりに

　ここでは「過剰性」と「気持ちよさ」という２つのキーワードを紹介しました。動画のコンセプトとは外れた部分が作者などの文脈を伝える役割を果たすこと、そして音ＭＡＤによく見られる美学があることをお伝えしました。この２つを意識したあとでは、音ＭＡＤの見方が変わるのではないでしょうか。また、あまり言葉にされていなかったこの２つの概念について、今後議論が行われれば幸いです。

　また、昔はコンセプトを中心とした見方をしていたと書きましたが、今でもやっぱり、組み合わせの必然性の高い音ＭＡＤは大好きです。今後、いろいろな方向性の良い音ＭＡＤが見られることを楽しみにしております。

音ＭＡＤに対する新しい視点：情報の付与

Snaur

INTRO ——

この文章をどう始めるか……少し考えてみた。まずはこの紙媒体をご購入いただき、ありがとうございます。

　時の流れとともに、志ある音ＭＡＤ作者および音ＭＡＤ視聴者層が増え、音ＭＡＤについて語ろうとする軌跡や動向も、絶えず交差している。ここで読者に一つの簡潔な問いを投げかけたい：

　音ＭＡＤのプロジェクトを開始してから完成するまでに、作者は**究極として**どの部分を制作する必要があるのか？

ぜひこの問いを深く考えてみていただきたい。そうした上で、こう言えるだろう。「伝統的」音ＭＡＤの工程慣例に従えば：素材の整備、音声の制作、映像の制作——これらはすべて必要な作業である。ただし、これだけではやや漠然としすぎているかもしれない。なぜなら、これらの要素は**制作の目的や作者の作風**によって、作業量や必要とされるものが固定されておらず、掘り下げる程度にも幅があるからだ。

　たとえば、**スローペースなセリフ系作品**では、音声面で最も重視されるのは、「ちょうどよいタイミングでセリフと音楽が感情的共鳴を起こすこと」、「原作の風味を保つこと」であることが多い。一方、原曲を使用しないＹＴＰＭＶの作者にとっては、すべてのメロディラインを再現する、あるいは自ら新しいメロディラインを追加するのはもははや定番の作業となっている。

　状況が**動的な世界**に置かれた場合、具体的な問題に具体的に向き合わなければ現実的な答えは出てこない。しかし、この方向性だけでは得るものも乏しく、せいぜい断片的なリストを並べるにとどまってしまう。そこでここでは、一時的に「音声・映像・素材」といった外部的説明を退け、



感覚的側面からこの問題を切り込んでみたい：

もしあなたが視聴者だった場合、作品の中で「作者が制作した」と感じられる瞬間とは、どのようなものだろうか？

：

私は信じている。偶然などほとんど存在しない。あなたが「すごい」と感じたあの瞬間、それはまさに、作者が精密に制作・構成した部分であり、時には徹底して仕上げようとした箇所なのだ。

この点から出発すれば、**究極として**制作すべき部分というのは、単にある工程をこなすことではなくなる。技術面やスタイル面で充実していようと、音声と映像が完成していようと、それだけで作品が完成し、制作が終わったとは言えない。我々はこう言える：「**作品の制作／鑑賞とは、本質的に作者と視聴者のあいだの情報交換である**」と。音声、映像、素材、制作技術、スタイル、これらはすべて「**情報を伝えるためのチャンネル**」であり、それを通じて視聴者に届けたいという根本の意志が「伝えたい情報そのもの」である。この二つが組み合わさって、ようやくこの問いに対する答えの土台が成立するのだ。

また、「形式すなわち内容」「素材すなわち内容」という立場もあり、そのような場合、情報の伝達手段と情報そのものを分けるべきではないと考えられている。これもまた正当な見解である。ここでそれらを分けて説明するのは、あくまで思考を整理するためであって、創作の中でそれらを意図的に切り離すべきという意味ではない。

INFO I ——

作者が視聴者に感じてほしいと願う場所——真実、創意、感情、動的な衝撃、あるいはある種の態度の顕現——ただ適切なタイミングでスムーズに伝われば、視聴者は真に感じ取ることができる、**エネルギー**。「心に熱い流れがあり、それを見せたい」「自分を揺さぶったその瞬間を、あなたに伝えたい」「音楽を聴いていたときに頭に浮かんだ幻想、それを見せたい」……こうした単純な動機から私たちは創作を始める。そしてそれらは、制作初期における抽象的な感覚で満ちている。それを正確に伝えようとすればするほど、なおさら油断はできない。**情報を増やし続けながら、**

視聴者の認知的負担をいかに減らすかが重要になる。

たとえば、次のような状況を想像してみてほしい。作品を見ていると、音と映像がときに雑然とし、ときに空疎となる。このとき、どこを注目すればいいのか迷いが生じる……不快感は避けられない。視聴者が作品からの情報を受け取るプロセスが妨げられ、「雑」や「空」が意図されたものであると感じられない場合、当然ながら困惑が生じ、没入が途切れる。**情報の流れが詰まり、不確実性が高まると、視聴者は一歩引いて作品を「上から」眺めるようになり**、本来感動を与えるべき場面でも、体験する代わりに比較や分析に入ってしまう……その後の内容がいくらよくできていても、刺々しく映ってしまうだろう。

逆に、体験がスムーズであれば、細部が多少ラフでも、視聴者はむしろ受け入れてくれたり、自発的に空白を補ってくれたりすることが多い――それこそが信頼の成立である。

INFO II――――――――

作品内部での情報表現が不明確で、要点の把握に外部の解説や事前の提示が必要となる場合……その情報そのものの信頼度も大きく下がってしまう。では、内部での「解説」はどうだろう？　実際のところ、**直接的な叙述**は非常に現実的な情報伝達戦略である。その手段は、字幕で重要な情報を明示する、関連箇所に意味を指し示す記号を挿入する、キャラクターのセリフを借りて有用な内容を語らせる……など多岐にわたる。こうした明示や暗示は、視聴者に最短ルートで内容を理解させることができる。

文字アニメーション技術が音MADの分野で広まるにつれ、字幕は情報伝達の役割にとどまらず、映像演出にも積極的に関与するようになってきた。手軽で受け入れられやすく、直接的な叙述の代表的な手段となっている。

しかし、便利なものほど乱用されやすい。自然に流せばよい場面で無理に説明を入れたり、作品全体の情報の多くが説明に頼っていたりすると、作者の能力や姿勢に疑念を抱かせる。それは創作における怠慢である。**情報伝達は、情報の注ぎ込みとは違う**。ただひたすら「直叙」を繰り返すだけでは、どんなに手法が豊富でも、体験としては**薄っぺらくなってしまう**。

我々が作品から受け取る感覚は、自身の没入によって目にし、耳にしたものとの共鳴から生まれる。それは、単に情報のポイントを受け取るのとは違う。だからこそ、もう一つの戦略が必要になる――**環境の構築**である。

「全部説明されたら、私は何を見ればいいの？」/情報交



換の過程における探索や回折は、元々楽しさの一部である。もし「直叙」が作者と観客の一対一のやり取りであるとするなら、ある情景を構築し、そこから雰囲気や感情を放つというのは、語り手としての作者の役割を作品に譲ることであり、まさに「百聞は一見に如かず」の感覚をもたらす。**人は、誰かに直接説明されるよりも、第三者から得た情報の方を信じやすい傾向がある。**

制作の場合では、YTPMVこそがこの戦略の優れた実例である。

INFO Ⅲ――――――

情報の統合は不可欠である。聴覚上の柔らかさ、刺々しさ、視覚上の跳ねる感じ、無機質な感じ――これらはすべて「素材感」である・そしてまた、聴覚や視覚そのものも、「情報を表現するために存在する素材」なのではないだろうか。いわば「腰と脚が一体となって力を出す」ように、力は一つの方向に向かってこそ活きる。たとえば、音が鋭く歯切れよければ、映像もガラス片のようでよい……音が歪み粗くなれば、映像にも粒子感があるべきだ。これは冒頭で述べた「**情報を与えるチャンネル**」の統合である。

だが、これにとどまらず、「伝えたい情報そのもの」との結びつきも必要であり、層をなして貫通していく必要がある。

音MADのような形式では、もう一つ重要な統合のサインがある――**音と映像の一致意識**だ。同期は人に快感をもたらす。視聴者が「聴く・見る」という並列的視点に入ると、無意識にその一致を基準としてしまう。そして、どちらか一方のバランスが崩れると、視聴者の注意力は両者の間を跳ね回ってしまう……多くの「雑然とした」作品は、この対応関係を無視し、音と映像がそれぞれ勝手に動いてしまっていることで、要素がバラバラになっているのだ。

また、人間は視覚からの情報取得が聴覚より圧倒的に多いため、音がやや密度の高い場合には、視覚をある程度簡素化しても問題ない。だが逆に、音が乏しく視覚だけが複雑な場合、多くの場合、視聴が耐えがたくなる。視覚情報が絶え間なく生成されているにもかかわらず、それに対応する聴覚の反応がないとき、視聴体験には弛緩した脱力感が生じる。

とはいえ、「統合」＝「順応」ではない。創作には高度な許容性があり、時には意図的に真逆の衝突を起こすことで、より鮮烈な印象を残すこともある。重要なのは、それが順か逆かではなく、対応が緻密かどうかでもない。むしろ大事なのは、作者が内容の接続を意識しているかどうか、

そして視聴者がその接続意図を理解し、その関係性に留まりたいと思えるかどうかである。

INFO Ⅳ――――――

映像を作るとは、平面を作ることではない。重要なのは、全体を**流動させることができるかどうか**、視聴者に**エネルギーの流れ**を与えられるかどうかにある。この流動感は主に「与える情報の種類の変化」によって生まれ、それに続いてようやく内容技術の積み重ねの量が影響してくる。というのも、技法をいくら多用しても、伝える情報の種類が単一であれば、テンポは依然として平坦なままだからだ……しかし、優先順位があるとはいえ、両者ともに無視はできない。

情報の種類の変化がテンポの起伏を生み、内容技術の豊かさがその変化に支えと層を与える――前者が「情報そのもの」に対応し、後者が「情報を与えるチャンネル」に対応する。両者は相補いながら成り立つ。

この二点をふまえて、ここでは**情報の制御に関するよくある二つの問題**を共有したい：

① 作品に「まもなく爆発する」前兆を詰め込みすぎる問題

こういう作品を見たことがないだろうか。6〜7秒もの間、過渡的なパートが「これからサビが来るぞ！」という予兆で埋め尽くされていて、情報は完全に停滞し、新しい興味の種も生まれず、ほぼ時間の空費となっている。これは視聴者の注意を滑らせるだけでなく、後半の内容への期待値を過剰に引き上げてしまうため、実際の爆発パートがそれに応えきれない限り、全体のテンポが破綻してしまう。**同じ種類の情報を一方的に受け取り続けることは、情報をまったく受け取っていないことと同じ**であり、このような冗長さは俗に「収監される」と呼ばれる。

この問題の解決にはいくつか方法がある。最も簡単なのは過渡的なパートを短縮すること、あるいはそもそも過渡を挟まずに直で展開に入ること：多くの古いＹＴＰＭＶはハードカットでシーンを切り替える手法を使っており、それがむしろ新鮮さを保っている。

だがここでは、より調整感のある解決策を提示したい：爆発の前にいったん本来の流れから切り離し、全く新しいものを投入して注意を引く。そして、視聴者が「何だこれは」と思った瞬間に、いきなり本来の爆発へと戻る。もとの「過渡-爆発」の二段構成を、「受け-転-爆発」からなる三段構成に変えることである。この「ずらして入る」



方式は、予想外の展開感を生み、衝撃力を増す。

私はこれを nerdtronics3（sm4896038 Bonk-変な顔-膳）のパートで実践し、現場で最も歓声が上がった熱狂の場面の一つとなった。

② 手段が単一で頑なになり、肝心な場面で情報を伝えきれない問題

一部の作者は「メカニズムの罠」に陥ることがある。つまり、作品全体の質感を保つために、情報伝達の手段を一点に絞りすぎてしまう。たとえば、作品全体が3D主体で構成されている場合、クライマックスも3Dグラフィックだけで押し通そうとする。他の手段でも同様……これは表現の限界にすぐ直面してしまいやすい。

最初から同じメカニズムを延々とアレンジし続けていると、いざ「もう一段上」の表現が必要になったとき、「どうすればいいかわからない」状態に陥りやすい。

この問題の解決策も、ある意味強引ではある：

他の手段を強引に導入し、最後の追い込みを補完する。 たとえば、現在の技量で文字アニメーションを極限まで使い切ったとしても、まだ伝達力が足りないと感じたら、そこに直接手描きを重ねる、実写など視覚的強度の高い素材を上乗せする、変形や歪曲を狂ったように投入する……こうして、もともと単一だった手段を複数手段の協調出力に拡張する。まるでカクテルのように、さまざまな味が層をなして浸透し、全体の濃度が高まるのだ。たとえ「純粋さ」が損なわれたとしても、視聴者が伝えたいことを受け取ってくれたなら、一見無関係な手法でも意味を持ち、世界観を壊すことはない。

時に、作者は表現の「厳密さ」を気にするあまり、「**良好な体験はロジックを超えることができる**」ということを忘れてしまう。

作者の表現が途切れたとき、視聴者が受け取れるのはその一〇％程度にすぎない。だが、きちんと「届いて」さえいれば、たとえ研ぎ澄まされていなくても、体験は一〇〇％になる。これは九〇％と一〇〇％の違いではなく、「成立するかどうか」の根本的な違いだ。

この点において、作者には「**手段を選ばず達成する**」と**いう意志**が求められる。

INFO V――――――――

上述はすべて作品内部の情報構築について述べたが、**作品外部の情報**もまた視聴体験に影響を与える。たとえば、「タイムリーさ」もまた一つの情報である。多くの作品は、

特定の時間軸における話題性や流行的文脈を失った途端に、その魅力を急激に失うことがある。

また、音ＭＡＤでよく語られる「文脈」——素材の出所に関する背景や、作品が依拠している文化など——も外部情報の一種だ。

適切であれば、外部情報は作品に彩りを添えてくれる。しかしそれは、作品が成立するための前提にはなりえない。ある作品が外部情報に過剰に依存していると、「誤った」タイミングで見た視聴者が取っ掛かりを持てなくなる可能性が非常に高い。

しかも、背景情報を掘り下げて補完するという作業自体が負担となり、作品理解のハードルが確実に上がってしまう。それはまるで、作者が自分の役割の一部を視聴者に委ねているかのようだ。

まずは作品内部の構造が十分に堅固であること、その上で外部情報を考慮しても遅くはない。そうすれば、外部の文脈がどれだけ変化しても、作品自体が独立性を持ち、背景がなくても観る価値を失わない。

コンテクストがあれば理解が深まるのは良いことだ。だが、理想的なのは：

視聴者が背景知識を持っていなくても、作品が感情・リズム・構造の一体感を伝えられ、視聴者がそこから楽しみと体験を得られる状態であること——

つまり、前提を必要としない音ＭＡＤ作品でも、楽しく観られるべきだということ。

INFO Ⅵ————

これまでに何度も述べてきたように、多くの不快な体験の原因は、視聴者視点における情報の断絶にある。だが、視聴者と作者の視点は対立するものではないからこそ、**もう一方の視点から作品を補完する機会は大切にすべきであり**、表現と理解のギャップを埋めるための重要な過程となる。

視聴者と作者、双方の視点はどちらも極めて重要であり、どちらか一方のバランスが崩れると、視野は狭まり、判断は歪んでしまう。私たちが視聴者として作品に向き合うとき、**作品に適切な切り口からアプローチしなければならない**——視聴は決して「流し見」ではなく、制作と同様に、投げかけと学習を必要とする行為なのだ。

だが、もし視聴者の視点だけが過度に優位に立ってしまうと、多くの場合、視聴者は自らが持つ理想を作品に投影し、それに本来ない使命を背負わせてしまう。本来、受け取るべき場面でずっと自分の考えを出力し続けることに



なってしまう。それは、非常に残念なことである。

反対に、頭の中がほとんど作者視点で占められていると、創作時に油断や慢心が生じ、感覚が麻痺してしまう。それはたとえば、小さな欠点に対する処理が甘くなることに現れる。「こんなに時間をかけて、いろんな箇所を直してきたんだから、この程度の問題は大したことないだろう」……あるいは、あるネタや手法を説明なしで放り込んでしまうことにも現れる。「これだけの内容を作ったんだから、みんなわかってくれるだろう」と――。

しかし、視聴者はそれを初めて見る人たちである。彼らは、作者の投稿した最初のフレームから、ゼロの状態で全体を受け取る。作者がどのパートで何を意図しているかなど、知る由もない。

しかも、問題があれば、視聴者の感覚は直接的で鋭い。作者が「まあ大丈夫だろう」と保留した部分は、すぐに作品の明確な弱点として露呈する。

完全に視聴者視点で語りたがる人と、完全に作者視点で自己陶酔している人が出会うと、往々にして互いを讃えるような言葉を交わしているように見えても、実際にはまったく理解し合えていないことが多い。それは、なかなかに絶望的な光景である。

IN MAD――

最後に、音ＭＡＤという形式にほぼ特有であり、他の形式ではなかなか議論になりえない特別な情報伝達手法について、触れておきたい。

通常、作品が完成したということは、作者がメディア・形式・言語などの次元において明確な判断を下し、視聴者がその作品に向き合うとき、それぞれの細部がすべて入念に作り込まれた「作者の完全な提示物」であると受け止めるという前提がある。

しかし、音ＭＡＤは「素材への高度な依存」を伴う「二次創作」ジャンルであるため、この創作観を根本から覆してしまう。というのも、「既存素材を使うこと」が音ＭＡＤでは極めて一般的な制作手法であるため、作者も視聴者も、作品に触れる段階で**「これは全部が作者の手によるものではない」**という暗黙の前提を持っている。

このため、音ＭＡＤの視聴体験は、完全に「作者に委ねる」というものではなく、視聴者が自身の素材への知識や印象をもとに照らし合わせ、分析しながら観るという「半参加的な視聴状態」になることが多い（素材を見たことがなくても、ぼんやりとした体感レベルで反応することもある）。

経験豊富な視聴者は、どの部分が「加工済み」で、どの部分が「元素材」であるかを即座に見分けることができ、経験豊富な作者も、どこが「自分の手によるもの」かを意識的に見せることで、作品の再創作性や完成度を強調しようとする。さらに面白いのは、**元素材と自作要素の境界線をあえて曖昧にするという作品も多いことである。**

ある場面は素材の中に最初から存在するように見えて、実は作者が精巧に作り上げたものであったり、ある部分は手作業で加工したように見えて、実はそのまま残している素材だったりする。

こうしたあいまいで距離感のある境界線を、作者と視聴者が暗黙の了解のもとで巧みに活用している。それが、作品の感覚を揺さぶる戦略となっている。

まさにこのあいまいな領域の中で、**情報は隠され、偽装され、さりげなく明かされる。**

そして視聴者がある瞬間に「**これ、実は作者が作ったんだ**」と気づいたとき、たとえそれが小さなヒントであっても、その瞬間に生まれるエネルギーは非常に大きい。

この情報の反転は、オセロでひとつの石が盤面を裏返すようなもの——シンプルながら、作品全体の重心を覆すほどの力を持っている。

このような特別な情報提示の仕組みは、ほぼ音ＭＡＤという形式でしかフルに機能しない。

それは、「視聴者がこれはオリジナルではないと知っている」ことを前提にしており、

また、「視聴者が何が作者の制作なのかを見極めようとする意思」を持っていることを前提としている。

ゆえに、これは音ＭＡＤというジャンルならではの、特異で魅力的な情報操作のあり方となっている。

OUTRO——

この文集の他の章でも、「過剰性」や「音ＭＡＤ風味」についての考察があり、本稿と呼応する内容となっている。

もしご興味があれば、ぜひそちらも読んでいただきたい。

本稿を読んでくださり、本当にありがとうございました。



一个对待音MAD的新视点：给予信息

Snaur

INTRO————

想了想该如何开始这篇文章…首先要先感谢您购买这本纸刊

随时间漂移，有志的音MAD作者及音MAD视听群体增多，尝试谈论音MAD的轨迹动态也在不断碰撞。这里有一则简问带给读者：

一件音MAD工程开启到结束时，作者“**究竟**”需要制作哪些部分？

请您深入的思考这个问题，在您考量之后，我们可以说，按照“传统”音MAD的流程惯例：整备素材、制作音频、制作视频，这些都是必要的工作，但光这样讲可能稍显笼统，毕竟这些部分根据**制作目的和作者作**风**的差异**，有着不固定的工作量以及不同的需求，深入细处的程度也有起伏。

例如，慢速的语句类作品，作者在音频上考虑的大部头大多是如何在恰到好处的地方让语句和音乐产生情绪共鸣，保持原汁原味；而对于专注在原曲不使用的YTPMV作者来说，尽可能的复现所有音轨甚至自己添轨都是老生常谈的操作了。

情况落实到动态的世界，具体问题具体分析才能让回答现实，不过只从这方面展开也乏善可陈，至多列出一条零散的列表。在这里，我打算暂时先抛弃“音频、视频、素材”这些外部的解释，单方面从**感受**来剖析这个问题：

如果您是一位观众的话，作品中那些能感受到作者制作的时刻是怎样的呢？

——————————

……

我相信，偶然的地方很少，您觉得的对，那些曾瞬间对作者产生敬意或诧异的地方自然是作者们精心制作或编排的，甚至是他们刨根拉底都想要完成的。

从这点出发的话，〃**究竟**〃要制作的部分就不再是单纯去满足某些阶段，在技术或样式上充实了，完成了音频和视频并不代表着完成了一件作品，终结制作。我们可以说，〃**作品的制作/欣赏实质上是作者与视听者的信息交换**〃——音频、视频、素材包括制作技术、样式都是〃**给予信息的渠道**〃，而通过不同渠道想分享给视听者的本愿，是〃**要给予的信息本身**〃，这两者结合才构成了回答这个问题的条件。另外，也有些形式即内容，材料即内容的主张，觉得在此种情况下信息传递方式和信息本身不应分开，这也是恰当的。拆开来看只是为了理清思路，并不意味着创作中要刻意分离它们。

INFO Ⅰ——————

作者期望观众感受到的所在——真相、创意、情绪、动感冲击，甚至是一种态度的显现——只要在合适的时机顺畅传达，视听者就能真切地感受到，**能量**。〃心中有股热流，也想让你看看〃、〃那个触动我的瞬间，想让你知道〃、〃听音乐时脑海里的幻想，我要呈现给你〃…这些单纯的动机让我们开始创作，却也充斥着制作初期的抽象感受性，越想精确地传达它们，越不能掉以轻心：**在不断增添信息的同时，还要尽力减少观众的认知负担**。

想象这样一种情况，观看作品时，声音和画面时而纷乱，时而空泛，这时想找个点来定位，但又不确定是不是该关注的地方…不舒服是难免的。当观众接收作品信息的过程被阻挠，又不能感受到这些〃乱〃或〃空〃是有意为之，自然会产生困惑，失去沉浸。**信息流的卡顿和不确定性迫使视听者抽身**，开始从〃上方〃审视作品，本该打动人的地方，人们不再去体验而是比对、分析…后方内容做的再好也不免刺眼。相反，若体验流畅，许多细节即使不够严谨，观众也往往愿意接纳，甚至主动填补其中的空白——这是信任的建立。

INFO Ⅱ——————

当作品内部信息表述不清，抓取重点要靠外部讲解或预先提示…信息本身的可信度也会大大减少。那在内部〃讲解〃呢？ 实际上，**直接叙述**是一种很实在的**信息传递策略**，手段包含但不限于用字幕点明关键信息、在相关的地方插入指向性符号、借由某角色之口说出有用的东西…这类明暗示都能使视听者最速的理解内容。随着文字动画技术在音ＭＡＤ领域普及，字幕除传递信息外，也逐渐参与到画面演出，便

捷且广受欢迎，成为了直接叙述策略的代表方式。

不过，好用会招致滥用。能自然带过的地方强行说明，作品大部分信息都靠说明，这让人们对作者的能力、态度产生怀疑，是创作上的懈怠。**信息传输不等于信息灌注**，如果只是一味“直叙”，手段再多再花，体验上仍是单薄的。我们对作品的感受源于自身沉浸所见所闻的共鸣，与单纯的接收信息点不同。所以，还需要另一种策略——**构筑环境**。

“你都告诉我了，我看什么？”信息交换过程中的探索和衍射本就是乐趣的一环。如果说“直叙”是作者和观众间一对一的收递，那么建立一种场景，从中发射氛围和情绪，则是把作者叙述人的身份移交给了作品，更有“百闻不如一见”之感。人们倾向于相信自己从第三方收获的信息，而非某人直接的说明。在制作场合下，YTPMV是这一策略的绝佳体现。

INFO Ⅲ

信息的统合是必要的。听觉上的温和感、刺刺感，视觉上的跃动感、无机感，这些都是“材质”；而听觉、视觉本身又何尝不是为了表达信息而存在的“材质”呢。“腰马合一”，力应往一处使：当音频干脆锐利，视频亦可像碎玻璃；音频失真粗涩，画面也饱富颗粒。这是最初说的，“**给予信息渠道**”的统合。而于此之外，也要与想给予的信息本身相结合，层层贯通。

在音MAD这类形式中，还有一种重要的统合标志——**音画对应的意识**。同步使人愉悦，当观众进入“听·视”并行的视角，下意识就会以此为准绳，一旦有一侧失衡，观众的注意力就会游移、跳跃于两者：许多“杂乱”的作品，就是忽略了这种对位关系，导致音视频各自为战，元素成了散件。另外，由于人类通过视觉获取信息的比率远高于听觉，在音频内容稍显密集的情况下，适当简化视觉仍是可以接受的；但若音频贫乏却视觉复杂，往往就让人难以承受。当视觉信息持续产生却缺乏对应的听觉反馈时，观看时就会有种萎靡的脱力感。

不过，“统合”就意味着“顺应”吗，也不是。制作是具有高度宽容性的，有时刻意制造出相反的冲撞，反而能留下更鲜明的印象。关键不在顺或反，对应严密与否，更重要的是作者有无留心去连接内容，观众能否理解作者的连接意图——并愿意在这种关系中停留。

INFO Ⅳ

做视频不是做平面，关键还是在于让整体流动起来，能否给予视听者一种能量的趋势。这种流动感主要由**信息给予种类的变化**而起，其次才是**内容技术的堆叠幅度**，毕竟有时手法用了很多，但传达的信息种类单一，节奏依然很平…不过



虽有主次，两者均不可忽视。信息种类的变化带动节奏起伏，内容技术的丰富性则为这种变化提供支撑与层次，前者对应〝信息本身〞，后者对应〝信息给予渠道〞，它们相辅相至。

根据这两点，我还想分享两个关于信息控制的常见问题：

①作品堆积过多〝即将爆发〞的前摇提示

不知道大家有没有看过这样一种作品，过渡段六七秒钟都是〝接下来要副歌了！〞的风雨欲来之感，信息完全处于停滞状态，没有新的兴趣点产生，几乎是空耗时间。这不仅让观众的注意力滑落，也将后段内容的期待值架得过高，导致真正的爆发段中预期难以兑现，除非后段表现极为出色，否则整体节奏就会崩盘。**单方面接收同一类信息等于没接收信息**，这种冗余感俗称〝坐牢〞。

解决这个问题有几个方式。最简单的是将过渡缩短，甚至不过渡直转：很多老YTPMV使用硬切的方式来场景转换，反而保持了新鲜感。不过在这，我想给出一个更具调度感的解决方案：在爆发前暂且先从原内容切出，用一组全新的东西覆盖吸引注意力，再在观众刚反应过来时直接回归爆发。把原来〝过渡－爆发〞的两个段落变为三段，视作一组〝接－化－发〞的过程。这种〝错位进入〞的方式能制造意料之外的转换感，提升冲击力。我在nerdtronics3的段落（sm44896038 Bonk-跳脸-膳）实战了这种做法，成为了当场大家欢呼的最热烈的片段之一。

②手段单一固执，在关键时刻无法把信息给上去

有些作者会陷入一种〝机制陷阱〞，为了维护作品的整体质感，会把信息传递手段限制到单点，比如作品整体是一种3D为主的做法，那爆发段就只靠3D图形，其他手段同理…这其实很容易在执行上陷入瓶颈。如果从一开始就不断变着花样用某一个机制，等到真正需要〝更上一层〞时，往往会陷入〝不会做了〞的困境。

解决方式同样很暴力：**引入其他手段补足冲刺**，如果现有能力下文字动画已经做到极致，还是顿感表达无力，那就直接叠上手绘、上视觉强度更高的实景、疯狂的加入变形扭曲…将原本的单手段增添为一组手段来协同输出，就像鸡尾酒，多种味道分层渗透，反而提升整体浓度。就算不够〝纯粹〞，只要观众就能收获你想传达的东西，看似无关的手法也就存在意义，不会破坏世界观。有时，作者会太在意执行的严谨而忽略了**良好的体验可以超脱于逻辑**。当作者的表达断层，观众可能只接收到其中的10%；而一旦顶到位，即便未打磨光滑，体验也是100%起。这不是90%和100%间的细微差，而是〝能不能成立〞的根本区别。在这个方面。作者要有一种〝**不择手段也要达成**〞的意志。



INFO Ⅴ——

此前我们的讨论多集中在作品内部的信息构建，但实际上，**作品外部的信息**也会牵连和影响观看体验。比如，〃时效性〃就是一种信息：许多作品若失去了特定时间节点上的话题性或流行语境，其吸引力也会迅速减弱；又如音MAD中常被强调的〃文脉〃——素材来源的语境、作品所借力的文化背景等。

如果恰当，外部信息可以为作品添彩，但它很难成为作品成立的前提。如果一个作品对外部信息的依赖超过了其内部构成，观众在〃错误〃的时间点观看时很可能无从下手，而且，追查补全背景信息的过程也令人疲惫，理解门槛无疑是增加了，就像作者把自己的一部分职责交给了观众一样。**当作品内部结构足够坚实，再考虑外部信息也不迟**。这样无论外部语境如何变化，作品本身都具备独立性，不会因为缺失背景就失去看点。有上下文能加深理解是好事，但理想状态是：**就算观众没有背景知识，作品依然能传达出情绪、节奏、结构上的完整性**，观众依然能从中获得愉悦和体验——没有前提的音MAD作品，也应该能让人看得开心。

INFO Ⅵ——

前叙多次提到，许多糟糕的体验源自观众视角下的信息断裂。不过，也正因观众与作者的视角并不冲突，**我们才更应珍惜从另一视角补全作品的机会**——这是完善表达与理解之间差距的关键环节。

观众和作者的双视角都无比重要，任意一方的失衡，都会让视野变得狭窄、判断被放大。当我们作为观众时，**需要找到合适的切入角度去欣赏作品**——观看不应是敷衍的过程，它和制作一样，也需要投入与学习。但假如观众视角占据了特别上风，很多时候反而不会去这么做，而是会把自己对于作者和创作的那部分理想强加于正在观看的作品之上，给那些作品原本不属于自己的使命，而自己也会在本该输入的地方一直输出自己的想法，这实在遗憾。

反之，如果脑内大部分都是作者的视角，在创作时则会变得有侥幸心理，感官被麻痹。这体现于对小瑕疵的疏忽处理，因为〃我之前都做那么长时间，修改了这么多部分，这些小问题也没什么〃；也体现于对某些梗和手法的不解释，因为〃这么多内容都做完，大家也总该明白〃——但，观众是第一次接触，他们是从作者投稿的第一帧开始、从零接收的整体体验，根本不知道作者作品里每个段落的含义。而且，一

旦出现问题，观众的感知是直接且尖锐的，任何侥幸保留的部分都会成为明显的破绽。

当完全只有观众视角侃侃而谈的人和完全只有作者视角自嗨沉沦的人相遇时，总会看到他们说着欣赏对方的话，但其实这两种人根本无法互相理解，其实还是蛮绝望的。

IN MAD——————————

文章末尾，我们可以谈一个几乎只属于音MAD、在其他形式中难以构成讨论的特殊信息传播手段。

通常情况下，一件作品的完成意味着作者对媒介、形式、语言等维度都做出清晰决策，观众在面对这样的作品时，天然会怀有敬意，认为其中的每一处细节都经过精心雕琢，是作者的〝全部呈现〃。

但音MAD作为一种高度依赖〝素材〃的〝二次创作〃体裁，天然地打破了这一创作认知。由于〝使用现成素材〃是音MAD极为常规的制作方式，无论是作者还是观众，在进入一部作品时都会携带一个默认前提：**作品中存在部分〝不是作者做的东西〃**。正因如此，音MAD中的观看体验，常常不是全然〝交给作者〃，而是观众一边观看、一边用自己对素材的印象去比对、去分析（甚至没看过素材，只有一种模糊的体验感）。这种半参与式的观看状态，也让音MAD在信息层面有了更复杂的互动。

有经验的观众能够快速识别哪些部分是〝加工过的〃，哪些是〝原素材〃，而有经验的作者，也会有意识地展示哪些是〝自己做的〃，从而强化作品的再创作性与完成感。更有意思的是，**在原素材与自制内容之间的交界处，很多作品选择故意模糊，让人分不清楚**。一些片段看似天然存在于素材中，实则是作者精心伪造的；而有的部分看似手工加工，却其实原样保留。这种若即若离的边界感，大家心照不宣的利用，成了调动作品感知的策略。

正是在这样的模糊地带，**信息被隐藏、被伪装、被点到为止地揭露**，而一旦观众在某个时刻突然意识到**〝这个地方其实是作者做的〃**，哪怕只是一个小小的暗示，也能在那瞬间带来的极大能量。这种信息的〝翻转〃，像黑白棋中的一次反手操作，简单，却足以颠覆整体观看的重心。

这种特殊的信息提示机制，几乎只有在音MAD这类作品中才会发挥出完整效力——它建立在〝观众知道这不是原创〃的前提上，也建立在〝观众愿意识别什么是作者做的〃的基础上。也因此，它成为了音MAD体裁下，一种独具魅力的信息操作方式。

OUTRO——————————

文刊其他篇章也有关于〝过剩性〃和〝音MAD风味〃



的探讨，和这篇文章有所对应，如果感兴趣，请一定去看看。谢谢您阅读本文。

グループワークを主催する前に

きっかん

こんにちの音ＭＡＤ生活は、合作や企画で溢れかえっています。

今春の『音ＭＡＤエキスポ』では、二か月という限られた期間に四十件を超えるイベントが開催されました。コミュニティの規模が大きくなっただけなのかもしれませんが、凄まじいことではないでしょうか。

大規模な企画は注目を集めやすく、日常では得られない刺激を得ることができます。主催する立場においても、投稿や放送までこぎつけた時の達成感はひとしおでしょう。

しかし、**無事に企画をやり終えるのには大きな困難が伴います**。合作や企画進行について、数多くのポジティブな感想だけでなく、反省や愚痴、また怨嗟の声も散見されてきました。そういった背景からか、これまでにさまざまな音ＭＡＤの企画を進めるための記事が書き残されています。

しかしながら、それらの記事の多くは**音ＭＡＤ合作の進め方、および完成させるためのノウハウを伝えることに集中している**のではないか、と感じています。**もっとその手前も話題にするべき**だと考え、広く『グループワークを主催する前に』という題で筆を執ることにしました。

一　たんなる願望やアイデアを、企画にしよう

先は長いので、時系列順に考えていきましょう。アイデアを思いついたところからです。

先人たちの記事では、それぞれの手段に対してメリットやデメリットを考え、ちょうどいい方法を選びましょう、とする指南が多かったように思えます。それも重要なことですが、今回は別の切り口で話を進めます。

企画のおこりとして、願望やアイデアが浮かぶのには二つのパターンがあると考えています。それは、**やりたい物事（アウトプットそのもの）が浮かぶ場合と、成し遂げたいゴールが浮かぶ場合**です。だいたいの場合、いずれかをきっかけに企画が動き始めることになるでしょう。個人の



感覚では、前者と後者がともに明確になって、はじめて先に進めるようになる、と考えています。一緒に企画に携わる仲間に双方を説明できることがベストです！

例を挙げて考えてみましょう。まずは、任意のスマホゲームの十周年を祝う音MAD合作を作りたい、と考えたとします。これは「やりたい物事」の方ですね。では、その合作のゴールはどこにあるのでしょうか。そのゲームを好む音MAD作者同士で交流が出来れば、それで十分なのか。リリースから十年間の間に離れてしまった人を引き戻したい、魅力をできるだけ多くの人に伝えたいなど、何かしらの野望があるのか。ゴールが決まっていると、どれぐらい注力すべき企画なのかという規模感の目測が立てられたり、誘うメンバーについて考えられるようになったりして、企画の骨組みが明らかになってきますね。

逆に、ゴールが先に決まっているケースもあります。例として、企画を通してベテラン作者と若手作者で交流できたら成功だ、と考えたとしましょう。明白なことかもしれませんが、明らかに「何をもってそれを達成させるのか」が不足していますね。みんなで動画制作を行うのかすらはっきりしません。もう少し具体的なゴールとして、再生数や特定の人間に刺さるような動画を目標とする場合も、それを何で達成するのか、という掘り下げが必要になります。こうして指摘すると当たり前のことのようですが、**ゴールだけ決まっていて何をするのかが不明瞭な企画というのが、実は世の中にはよくあります。**

注意しておきたいのは、単に実行することがゴールに等しい場合もある、ということです。先ほど「やりたい物事とゴールを明確にする」と書きましたが、それぞれが独立している必要はありません。重要なのは、そういった場合に「実行できればOKである」ことを自覚して、伝えられるようにしておくことです。

素敵なアイデアが掘り下げられたことで、立派な企画の見た目になってきました。でもちょっと待ってください。そもそもなぜ、個人作にせず合作にするのでしょうか。なぜ、その企画やイベントを一人で進めずに複数人で進めるのでしょうか。

聞くまでもないことかもしれませんが、その理由は多くの場合「一人ではできないから」だと思います。個人で作れない規模だから複数人で作る。インタビューなど、複数人でないとできないことだから人を呼ぶ。コミュニケーションが目的だから、仲良し同士で楽しむ、など……。当たり前のようなトピックですが、見落としがちなこと

があります。それは、一人ではできないような内容に決めて、複数人でやるべきだと確定させたのは、ほかでもない主催の自分であるということです。

　回りくどい書き方になってしまいました。主催を担う上での最重要スキルのひとつに、**決断できること**があると考えています。決断するというのは相応に重いタスクです。自らのやりたいことやゴールを明確にして、複数人でやる必然性を見出したら、それらをメンバーに納得させることができ、完成までに直面するあまたの決断も怠らないことで、初めて主催として必要な役割を果たしているのだと言えるでしょう。

　また、主催であるというだけで重いタスクがあるということは、企画の規模感などによって**主催はメンバーとしての作業（パート制作など）を持たない、という決断もできる**と考えています。ほとんどの場合、主催を務める方は、音ＭＡＤ制作のプレイヤーとして活動してきた方になるでしょう。合作であればパートを制作して当たり前……、と思うかもしれません。しかし、主催として行わなければならないタスクの量が多くて担当タスクがおろそかになるとか、その逆でパート制作にかまけて主催としての働きが鈍るとか、そういった例を無数に見てきました。小規模な企画ではプレイヤーと兼任して問題ないことも多いのですが、少し立ち止まって考えてほしいなと思います。

　別の業界でたとえると、かつてゲームソフトの開発が少人数で行われていた時期は、ディレクターがプログラマーを兼ねる、ということが普通に行われていました。しかし、開発の規模が大きくなって、プランナーという企画専任のメンバーを複数置くことが当たり前になりました。いまのディレクターは、ディレクションや全体のクオリティに責任を取る立場として、プランナーとも独立した役割として運用されている場合が多いのです。

　「責任を取る」というフレーズが出てきました。よく聞く言葉ですが、何に責任を取るのかといえば、その決断に対して責任を取らなければならないのです。極端な例ですが、たとえば「責任は取るから好きに作っちゃってください！」なんて言って、気に入らないものが出てきたからリテイクする……ということのないようにしましょう。それは、「参加者が好きにしてもよい」という決断をしている、ということなのですから。

二　メンバーを信頼して、同時に信頼されよう



企画についてはっきりして、主催として決断をやっていく覚悟もできました。単なるワークがグループワークになるときですね。メンバーを増やしていきましょう。

まずは運営メンバー。合作にしろそうでない企画にしろ、複数人の運営が当たり前になって、もう数年経過したようなイメージですね。筆者としては、小さい企画であっても主催・運営側に複数人いることが望ましいと考えています。

先述の通り、最終的な決断は主催が行わなければならないのですが、それ以外の部分や「決断の手前まで」なら分担が有効に機能します。タスクを分割できるのはもちろんのこと、自らが考える方針が問題ないかどうかのすり合わせを行えたり、困ったときに相談ができる相手というのが必要です。

よく言われることですが、助けを求められることも主催の重要なスキルです。そして同時に、**主催のあなたからヘルプを言いやすいメンバーが望ましい**、ともいえるでしょう。たとえその人の手腕は確かでも、めちゃくちゃ忙しいとか、あまり仲良くなくて助けてとは言いづらいとか、そういったことのないように気を付けましょう。

いっそのこと、**話を聞いてもらうだけの役割もアリだと考えています**。（近年ではリーク対策も騒がれるので、企画の相談をするならメンバーとして呼ぶ必要がありそうですね。）積極的に企画のタスクをこなすわけではないけれども、考えていることや困っていることを聞いてもらう、方針についてフラットに考えてもらうということが検討できそうです。筆者の例では、『音ＭＤＭ天』における運営タスクの半分ほどは1時さんとのコミュニケーションだったことを覚えています。

招待するときに、固まっているはずの「やりたいこと」と「ゴール」を伝えましょう。それらを聞いて共感・賛同したから参加する、というのが理想ですし、メンバーの裁量で行動するときの指針もわかりやすくなります。

運営メンバーが固まってきたら、実作業のメンバーを増やしていくことになります。合作ならパート制作、その他企画でも使用するコンテンツの制作が含まれますね。メンバー招待は公募制と招待制に大別されますが、それらの長所・短所については過去に論じられてきましたので、そちらに譲ろうと思います。

筆者が念押しする形で伝えておきたいことが一つだけあります。誰かを招待するというのは、その人にタスクを

押し付ける行為だ、ということです。**音ＭＡＤに関わる企画のほとんどが無償で進められている現状において、根本的にはわざわざタスクを押し付けられる合理性などない、**ということを理解しましょう。招待の際に魅力のある企画だと説明を尽くしたり、なぜ招待したいのかを伝える必要があるのは、不合理な申し出を通すために心を動かす必要があるからなのです。

もちろん、仲のいい身内で作ろうとしている、かかるコストが高々知れているなど、状況によって招待の重みというのは変化する場合もあります。**しかしどんな場合でも、企画や主催を信頼・共感しているから企画を受ける、ということには変わりありません**。主催や企画に対する**信頼だけで人を縛っている**ということは、信頼がなくなれば制作のモチベーションにたやすく悪影響が出る、ということは認識しておくべきでしょう。

対価について思いを馳せるのもよいでしょう。無償の依頼を承る側にはどのような対価があるのでしょうか。なにもあげられないけど、みんなで素敵な作品を作ること自体が対価になったらうれしい……とするなら、なおさらゴールの共有が大事だと言えるでしょう。

本来は趣味の活動ですから、あまり難しいことを考えず、主催も含めて楽しく進められるのが一番です。しかし、グループワークであるというだけで、適当には扱えない領域が発生するのは間違いありません。招待やその結果が、メンバーのタスク量を最も左右する工程なので、気を引き締めていきましょう。

三　企画だけでなく、進行にも正解はない

大小さまざまなプロジェクトを扱う会社に勤めていると思うことですが、プロがビジネスでやっていても、トラブルなくスムーズに進行できるというのは非常にまれなことです。

進行管理が機能していないわけではありません。フローが確立されていないわけでもありません。プロジェクトや企画が異なれば、メンバーの量も内容も異なり、技術の高度さなど時代によっての特性も異なり……。プロジェクトごとにあるべき姿を見つけることが必要になるからです。しかも、プロジェクトが動き始めるまでに課題に気づくことは極めて難しく、多くの場合プロジェクト運用と並行して進行上の課題に取り組む必要があります。

このことは、音ＭＡＤ関連の企画でも同様です。ひとく



ちに合作と言っても規模や温度感、締切りまでの長さが異なりますし、合作以外の企画であれば毎度オーダーメイドのようなものでしょう。そして、トラブルは企画を動かしてみないと明らかにならないものです。

　先述の通り、音MADの企画に関する既存の記事は、その多くが具体的な工程に対してアドバイスするような内容でした。もちろんそれらは有用なのですが、企画ごとに適した形は違うのです。**成功した方法を鵜呑みにして、それにすがっていればよいということは全くないのです。**見た目に合理的な方法というのは無数にあるので、さまざまな状況とにらめっこしながら、適切な方法を考える必要があります。

　例えば、音MAD合作の進行管理スキームとして、「三週間ルール」がよく知られています。進捗を三週間更新できなければ自動的に担当パートから辞退する、という運用方法です。進捗が出ていない状況下では連絡することに心理的ハードルが生じること、限界まで放置しておくのは運営側のリスクが大きいことから考案されたものでした。

　基本的にこの「三週間ルール」は健全に機能するでしょう。でも、多くのパートと長い制作期間を持つ合作で、その管理自体が高コストだったら。コミュニケーションのための合作で、自動的な担当解除に別の問題が生じる状況だったら。重要なのは直面している状況に対してふさわしいかどうかということです。既存のルールをカスタマイズしたり、別の方法を選ぶことを躊躇しないでください。成功するためにふさわしいルールを選ぶのであって、良いルールを選べば自動的に成功できるわけではない、ということです。

　進捗や提出の話をした流れで、多くの音MAD関係者の悩みであろう締切についても触れておきます。**残念なことに締切は得てして守られないものです。**しかし、ほとんどの場合、破ろうと思って破られているわけではありません。

　当然のことではあるのですが、趣味の活動は空いた時間でないと行えません。メンバーによって作業が異なるのは当たり前ですが、作業に割ける労力にも違いがあるのが、ビジネスとは大きく違うところです。着手のタイミングもまちまちですよね。

　加えて、近年では何かと技術が高度化しており、そのスペシャリストがタスクを担うことも増えてきました。招待を送る際に「あなたに担当してほしい理由」を伝えることからもある意味当たり前ではあるのですが、属人性の高さやタスクの重さの見積もりづらさがのしかかります。例え

ば、筆者がディレクターを務めた『ニコニコメドレーつくってみた！』では、ニコニコメドレーに乗せて主人公の物語を描くという前例のない試みを行いました。作業が明瞭になるまでにも多大な時間を要し、メドレー音源の完成にも映像の完成にも大幅なスケジュール調整を余儀なくされました。メンバーも簡単には追加ができませんでした。

そういったことを加味して、ギリギリにまとめて進捗を出す方法はリスクがあるから中間進捗提出のタイミングを設けるとか、個人ではなく全員に返答してもらう形で進み具合についてアンケートを取るとか、このパートはアニメーションみたいなことをするから専用のフローで進めるとか、過去の企画ではさまざまな施策が取られてきました。具体的な方法は過去の記事やさまざまな企画の編集後記などに譲ることにしますが、もう一つだけトピックを挙げさせてください。

最も変動する要素として、モチベーションを挙げないわけにはいきません。各メンバーがどう考えているかはその瞬間によって変わりますし、下がることも上がることも往々にしてあります。仕事ではない、究極的には無視するリスクが低いのですから、モチベーションが下がることは進捗が悪くなることとほぼイコールであると言えるでしょう。

主催として、モチベーションを下げない取り組みと上げる取り組みの双方を意識する必要があります。しかし、モチベーションとは自発的なやる気ですから、他人が自然な形で上げるのは難しく、下げない配慮のほうが比較的取り組みやすいと考えています。

特に、頻繁過ぎる進捗確認や細かすぎるフィードバックは、企画を良くしたくて行うことですが、時に逆効果になる場合もあります。雑談チャンネルは真面目な人がみるとふざけているようですが、その企画を意識する瞬間が少しでも増えると、モチベーションには良い影響があるのかな、と思っています。

この節の頭で会社でもスムーズにはいかない、と書きましたが、世界中の企画やプロジェクトの多くは、不完全なものを何とかして回していく、ということになりがちです。逆に言えば、不完全で当たり前だからこそ、どう立ち回るかを考え続けなければならない、ということでもあります。



四　おわりに

以前から「音ＭＡＤ上位層」という揶揄が気になっていました。揶揄ではありますし、放言だと一蹴してもよいのですが、音ＭＡＤの企画や合作をメインで動かしているのが一部のユーザーに限られる、という指摘でもあるのだろう、と解釈していました。

そのような状況で、冒頭で触れた『音ＭＡＤエキスポ』では、あまり主催の経験がない方も企画の中核を担っていた印象がありました。重ね重ね喜ばしいことだと思っています。

一方で、焚きつけられて主催になったが課題を相談できぬまま進行した企画や、コンセプト（やりたいこと）が共有されないまま進行した企画なども、同時にあったと聞きます。

そこで、今回はより抽象的な部分に絞って、人によっては当たり前とも思えることにも触れてみました。具体的な方策だけではなく、考え方にも絶対の正解は存在しないので、これを一つの材料と捉えて役立ててもらえれば幸いです。

参考

――（2024）「音ＭＡＤエキスポ」
https://otoexpo.otomad-sarashi.com

神酒（2019）「（机上の）合作進行論」
https://kamizake.tumblr.com/post/182002081453/%E6%9C%BA%E4%B8%8A%E3%81%AE%E5%90%88%E4%BD%9C%E9%80%B2%E8%A1%8C%E8%AB%96

るぺあ（2020）「現状の音ＭＡＤ合作のやり方の限界」
https://note.com/rupea/n/n10be7422c602

四角（2019）「初めての音ＭＡＤ合作主催がしたいあなたに①～企画と人員募集編」
https://note.com/fourangle/n/n917a3aeca58f

芋タルト（2021）「合作を主催する前に」
https://immortalt.hatenablog.com/entry/2021/12/30/110616

微熱（2022）「『最強無敵スーパーウルトラ神神神合作』の制作進行について」
https://note.com/binetsu0904/n/n6184bad0b2da

こち横（2024）「オリメド音ＭＡＤ合作完全マニュアル」
https://note.com/kochi928/n/n03ae36360587

たこーちき（2025）「音ＭＡＤメドレー合作をやるときは、相応の覚悟を持った方が良い」
https://note.com/takoo/n/n734ffcf892bb

＊ＷＥＢサイトはいずれも二〇二五年五月一日閲覧。

ＹＴＰＭＶ試論――yamas・おがちょこと劇場的ＹＴＰＭＶ

れでぃば

はじめに

「ＹＴＰＭＶ」と聞いた時、読者の皆さんはどういった動画を思い浮かべるだろうか。

（β）時代から見続けているような仙人はともかく、昨今の音ＭＡＤフリークであればほとんどが「音程合わせをメインにした音ＭＡＤ」ぐらいのものを想像するのではないか。

YouTube Poop Music Video（以下「ＹＴＰＭＶ」）と呼ばれるこの文化は、その名称からも分かるように YouTube を主軸として海外で生まれたものである。元を辿ると現在のニコニコ動画で語られる音ＭＡＤとはかなり遠い所にあった文化のように思えるが、なぜ現在は音ＭＡＤのいちジャンルのような認識になっているのだろうか？

この試論では、日本国内における主要な音ＭＡＤ／ＹＴＰＭＶ作者の**yamas・おがちょこ**に注目し、彼らが音ＭＡＤ・ＹＴＰＭＶ文化にどのような影響を及ぼしてきたのかを推察する。

海外ＹＴＰＭＶ文化の輸入

ＹＴＰＭＶはＹＴＰ（YouTube Poop）から派生する形で生まれ、その成立は二〇〇七年頃だといわれている。今でこそ音ＭＡＤに包含されたジャンルとして扱われることが多いが、当時は互いに影響を与えることなく生まれた全く異なる表現形態だった。

Vorhias (2007.10.22)『YTPMV: You Are An Egghead』
https://www.youtube.com/watch?v=txwB-fYpM98

Brian Rosney (2008.1.20)『YTPMV: Dr. Octagonapus』
https://www.youtube.com/watch?v=N7Of7rqFKIY



（略）YTPMVの初期的な形が出てきたのは二〇〇七年一〇月頃からでニコニコの音MADよりは後です。しかし形態がだいぶ違います。(1)

YTPMVが成立時から音MADの影響を受けているのであれば、この時期に既に何かの作品が話題になったり、YTP（MV）のコミュニティの中でフォローする動きがあったはずですが、これが全く見られません。私もリアルタイムで見た記憶がありません。(2)

二〇〇八年頃にはニコニコの音MADとYouTubeのYTPMVが相互に刺激し合う環境が形成されていき、音MADを踏襲するようなYTPMVが生まれるようになった。

ppp21（2008.1.25）『ファルコン☆パーン（イ゛ェアアアアアMIX)』
https://www.nicovideo.jp/watch/sm2133471

Ian Price（2008.12.16）『THIS VIDEO CONTAINS WIN』
https://www.youtube.com/watch?v=Wss5kuL2zro

こうした中、国内の音MAD作者である**yamas**は海外作者のMatrixMarioXが制作したYTPMVの多くをYouTubeからニコニコへ転載している。

音MADからYTPMVへの影響が様々あった一方でYTPMVから音MADへの影響は二〇〇八〜二〇〇九年当時そう多くなかったようだが、yamasは自身の作る音MADにもYTPMVの要素を積極的に取り入れる事で独自の作風を作り上げていったことが、転載の動向から推察できる。

音源のキャラクター化、劇場的YTPMVの発明

音程合わせを重視した内容で独自の作風を開拓したyamasだが、筆者が取り上げたい特徴はもう一つある。それは「音源のキャラクター化」だ。

二〇一一年九月投稿の『妖怪の山 〜 Mysterious Mountain の音MAD』において、その試みは顕著に現れ始める(3)。



stein(2011.9.3)『妖怪の山 〜 Mysterious Mountain の音MAD』
https://www.youtube.com/watch?v=SwxoUk2fyDc ※本人による再アップロード

この動画では音MAD素材に加えてドラムの打ち込み音源が別途追加されているが、映像にはキャラクターがドラムセットを演奏しているような演出が加えられている。筆者はこの演出に対し、「素材」と「音源」の境界を曖昧にしてYTPMVの持つ音楽性をより先鋭化させていく働きがあると考えた。

また、登場させているキャラクターも原曲の要素を拾っており[4]、動画としても遊び心のある内容になっている。

これを皮切りにyamasの作品では「素材」と「音源」が半ば同列に扱われるようになり、原曲の音を様々なキャラクター達が奏でているような構成を取るようになった。そしてこの試みによって「重音テト」や「和音マコ」などのボーカル音源を取り入れることが可能となり、『並行世界』『ポッカンからー』『if』といったボーカル曲のYTPMVが制作されるようにもなった。

背景から切り抜かれ様々な素材と一つの画面上で音を奏で合う様子は、まるで舞台上で役を演じる役者のようではないだろうか。詩的な表現になってしまい恐縮だが、筆者はこうした形式のYTPMVをいったん「**劇場的YTPMV**」と分類してみることにした。

劇場的YTPMVの発展

yamasによって発明された「劇場的YTPMV」は、その後様々な作者に影響を及ぼしている。中でもその系譜を色濃く受け継いでいるのが**おがちょこ**だ。

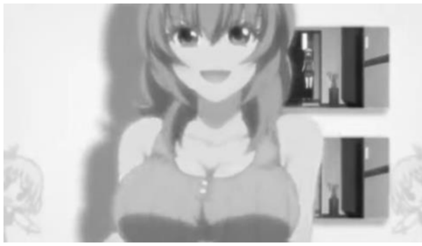
二〇一一年に活動を開始した同氏はニコニコメドレーの文化からも影響を受けており、yamasとはまた異なった出自を持つ。

おがちょこの作品で特筆すべきは『にこめどれ』と『ぽてまよ』だ。

これらの二作品は先述した「劇場的YTPMV」の性質



を持ちながら、よりその品質を高めている傑作といっても過言ではないだろう。



おがちょこ(2013.9.14)『にこめどれ』
https://www.youtube.com/watch?v=gIK0oFBWGkk ※有志による再アップロード

『にこめどれ』は六分強に及ぶオリジナルのメドレー作品で、使用音源に音MAD素材を採用した点が特徴的だ。当時の動画説明文には「**メドレー作りたいけど大したMIDI音源なんて持ってないのでMAD素材で的な**」と書かれており、ニコニコメドレーと音MAD（YTPMV）の中間に位置づけられる作品ともいえる。曲が変わるにつれ素材や画面のレイアウトも目まぐるしく変化し、まさに一本のミュージカルを見ているような体験を得られるため、視聴していない方はこの際に是非ご覧頂きたい。



おがちょこ(2014.9.2)『ぽてまよ』
https://www.youtube.com/watch?v=HyH4awafr4g ※有志による再アップロード

『ぽてまよ』は四分半ほどの作品で、MOSAIC.WAVの楽曲『片道きゃっちぼーる』を全編原曲不使用で構成している点が特徴的である。「人力VOCALOID」と呼ばれる技術を活用することで多種多様なボーカル歌唱を実現させていたり、国内音MADの影響を多分に受けたユーモアで、yamas作品とは異なる、動的な展開のYTPMVを実現している。同作品は当時の音MADコミュニティ全体でも大きな反響を呼び、その年の「音MAD作者が選ぶ今年の音MAD」では一三票（四位）を獲得した。筆者としては、こうした出来事が日本国内において

ＹＴＰＭＶというジャンルがより注目されるきっかけとなったように思う。

おわりに

音ＭＡＤ文化が発展し始めた初期、yamas はいち早く海外ＹＴＰＭＶとの接続を図り、音ＭＡＤの持つ音楽性の向上、ＹＴＰＭＶ表現の土台作りに貢献した。その後おがちょこによってより発展的な作品が作られ、彼らは単なる音程合わせではなく「音ＭＡＤ素材」と「打ち込み音源」を同列に扱う音ＭＡＤを生み出した。映像によって音源はキャラクターとして扱われることとなり、私はそれを「劇場的ＹＴＰＭＶ」として新たに分類しようと思う。

勿論ほかにも多くの作家が活動しており、その数だけ多様な表現が深められている。しかしながら、yamas とおがちょこの活動が今日までに与えた影響は計り知れないだろう。

この試論が過去の作品を振り返るきっかけの一助となれば嬉しく思う。

参考・註

（１）muneo house info のポストより
https://x.com/underdefinition/status/316955877301174272
（二〇二五年五月十二日閲覧）

（２）muneo house info のポストより
https://x.com/underdefinition/status/316964785465995264
（二〇二五年五月十二日閲覧）

（３）stein は yamas の別名義。二〇一一年七月〜二〇一二年七月の間にこの名前を使って活動していた。

（４）登場したキャラは「射命丸文」。本動画に使用されている楽曲『妖怪の山 〜 Mysterious Mountain』をテーマソングにしている。





ふと、こんな音MADがあればと頭から離れなくなることがあります。
曲と素材の組み合わせというのがよくあるところです。

- あるときは曲と出会った瞬間、変な動画を見つけた瞬間
- あるときは曲を聞きつぶした後、アニメを全編見終わった後
- あるいは突然に

一度思いつくとたちまち妄想の枝葉が伸び、その解像度は上がっていきます。

- この歌詞にはこのセリフが重なるぞ
- このストーリー、要素と曲を重ねよう
- この音はこの素材で……
- 歌詞改変、セリフ配置は……

こうして脳内にのみ輝く最高の音MADが出来上がり、頭の中に居座ってしまいます。

見たい！(聴きたい！)(作りたい！)(存在させたい！)(見せたい！)(聴かせたい！)

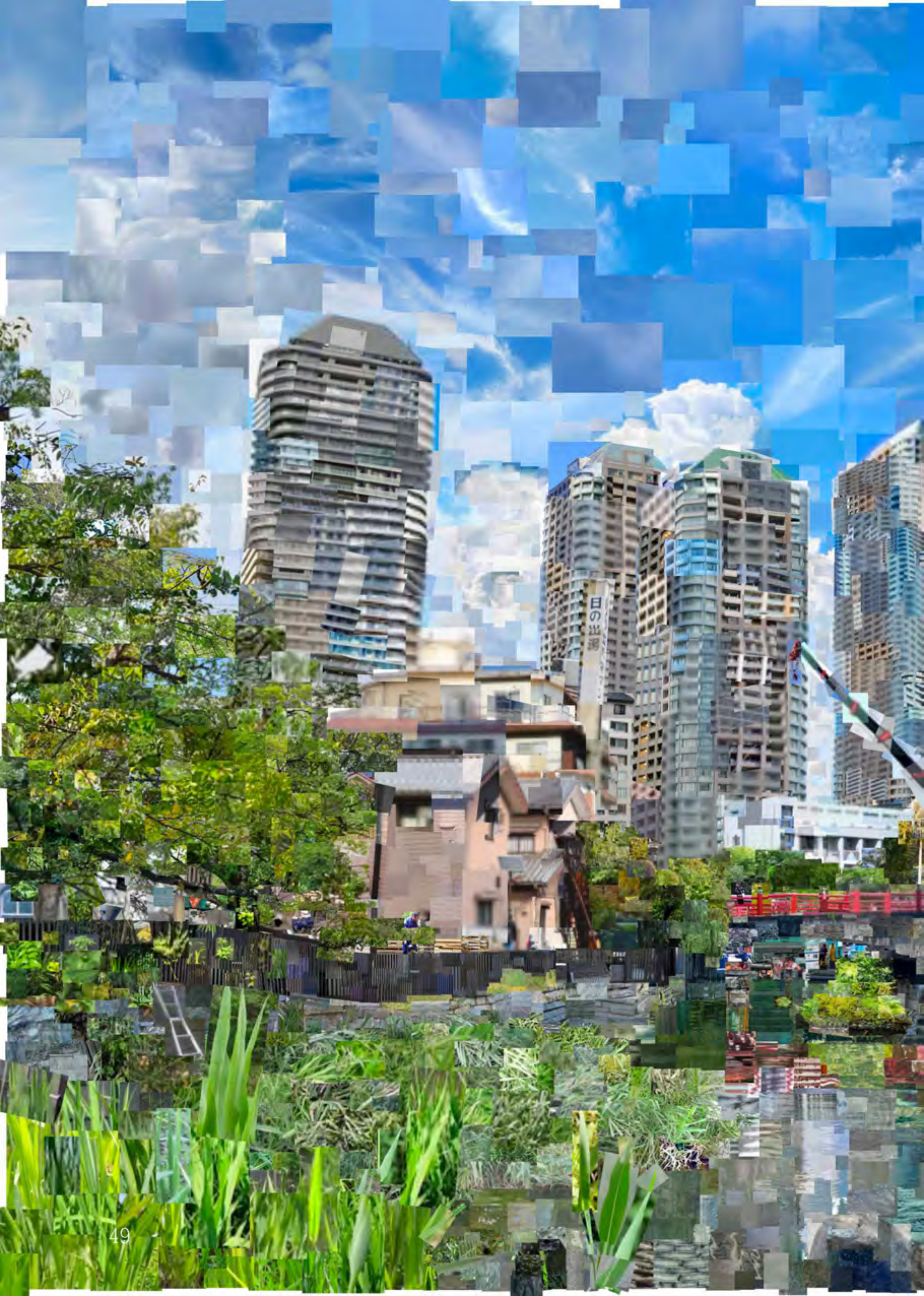
これは音MADを作る動機の大部分を占めるのではないでしょうか。
音MADの最も創造的な部分はこの夢想、アイデアにあり、音MAD制作とはそれを追い求め形にする生成的な行為のようにも思えるのです。この工程を通して初めて音MADは形を得ます。



かつて行き収めてきた佃の風景を、3500枚の画像により再生成しました。
画像にもいろいろありますが、とりわけ写真はその時々に見た視覚を収める役割を持ちます。画像を重ね補うことでかつて見た景色を再現し、その行為を音MAD制作に重ねながら作成しました。

a+bì 




日の出湯

鼎談

yozba
×
オンモコスブ
×
コベルト



コベルト－二〇〇三年生まれ
今回の鼎談の主催兼編者
yozba／ヨツバ－二〇〇一年生まれ
都内映像スタジオ勤務
オンモコスブ－二〇〇四年生まれ
音MAD作者のち映像作家

コ：事前にyozbaさんからお伺いしたご懸念なのですが、『紙の音MAD』読者から見ると自分が謎の人物として写ってしまうのではないかと仰っていましたよね。

y：絶対「誰?」ってなっちゃう……。正直なところ、自分は音MADについて制作の経験もなければ視聴以外のコミュニティとの関わりも無いので、大丈夫かな……と思っています。

コ：では、好きな音MADは、なんですか。

y：制作者で言えば、マテマティカ、砂糖雪、ColaLKが好きです。

コ：いやマジでむちゃくちゃ深く見てると思います！　今年の『音MAD☆正解は一年後』も見たらしいし。

オ：そういえば、odykさんがアニメーション描いた『天天天国地獄国』MVのリファレンスにマテマティカさんの『がんばって～！城』があるらしいです。多分43秒からのカットっぽい。

コ：それこそ同氏がディレクションを手がけた『モッシュレース』MVにおける日常系アニメYTPMVの画面それ自体の魅力を還元するような試みにも通づるのですが、Slice of life趣味に加えてモーショングラフィックスとも違った逸脱した映像表現のある音MAD作品は、やはり映像制作方面の方々のツボを抑えているんじゃないかなと勝手に思っています。

y：はっきり意識してはいなかったですが、実際そうかもしれないです。でも、ニコニコ動画を見始めたのは大学入ってからの二〇二〇年くらいからなので、「音MAD」タグ周辺を捉えるような見方は結構最近からですね。

ルーツの思い出

コ：この三人はインターネット、もっというとAviUtlコミュニティを通じて映像への関心を育んだことは共通していると思うのですが、そこに至るまでの更に根本のルーツについてお伺いしたいです。yozbaさんとは対照的に、自分とオンモコさんはネットに触れてから音MADタグとかへ至るまでが近いですよね。

オ：そうですね。自分は元々ガジェット系の動画をYouTubeに投稿してて、そこの交流の中で地続きに音MADとか映像作り始めた感じですね。

コ：yozbaさんもYouTube周りでしたよね。

y：はい。マイクラのPvPの実況動画とか見てて、そういう動画のフォーマットとして一番よくあったIntro（オ

ープニングのアイキャッチ）からＣＧとかに入りました。ＦＰＳゲームとかの海外かぶれっぽい動画でよく見られるような。

コ：Intro ってアレですよね、Saber っぽい感じで Shockwave 出て……。

ｙ：Shockwave 出て、カメラブンブン回して、テキストくるくる回って、っていう、やつ。

（一同笑）

コ：ガジェットと Intro って結構 YouTube 以降のインドア系のナラティブの二大ルーツだと思うんだよなあ。

ｙ：「二大」までいきますかね!?

オ：ああでも、そのふたつを結構自分は兼ねてた覚えがあって、見てたガジェットの人らもそういう Intro っぽいオープニング作ってたり、プロダクトっぽいツルっとした機械趣味の延長で Blender 触るみたいなのは絶対あったので、わかります。

コ：できるだけ長い時間パソコンに触っていたいというパソコンキッズたちの願いや憧れの結果として、いまの僕たちがあります。自分もそうなのですが、なんとなく YouTube で触れたというのが原体験ってことは多そうですし、それこそ音ＭＡＤとのファーストコンタクトもこれが多数派でしょうね。

ｙ：小学生の時に意識してボカロ聴き始めたきっかけが転載されてた『ぷよぷよふぁんくらぶ』で、ここから元の曲知ったりとかしました。

コ/オ：うわあああああ。

ｙ：これみんな見てたんですか？

オ：俺なんでこれ見てたんだろうなあ。ぷよぷよ別にやってなかったんで不思議ですね、逆に原曲は知ってた。

コ：ニコニコ動画でも十二月の投稿で年内にミリオン再生を突破していますが、それにさえ留まらない影響力がある気がします。一方で、いまある「10選」っぽい概史観だと割と盲点になっている動画かもしれません。

編者註：『ぷよぷよふぁんくらぶ』は二〇一二年度の音ＭＡＤ10選では票を集めなかった。「音ＭＡＤ作者が選ぶ今年の音ＭＡＤ」と銘打たれているように、多くの視聴者に評価され再生数を多く獲得した動画よりも、制作者の視点からその手法や斬新さを評価される傾向を持つ場であることが関係していると考えられる。一方翌年度には、動画内に無限連鎖の演出を組み込んだ『危険なぷよぷよ連鎖』が音ＭＡＤ10選でも注目された。また、動画の選出に10選的な視点も現れている合作『OTOMAD TRIBUTE』では bonosan によるアーメンブレイクと刻みが特徴的な『どんえんベース』が名残雪によってリメイクされた。

コ：マジでいい動画ですけどね。キャ



ラふんだんに配置してボーカルの符割りも意識した丁寧なセリフ合わせだし、MVの親和性も高いというか。シンプルなカットアウトアニメーションとかもぷよぷよっぽい軽やかさですよね。

y：あー、わかる。

コ：わかっていただけてありがとうございます。イラストが推しの子の作画担当だし、なんか見慣れてるけど原曲MVから超名作なんだよな。

オ：みきとPが一番わかんなくて……ロキと少女レイといーあるふぁんくらぶ作ったやつ一緒なのヤバ。

コ：マジで大昔見てた動画あとなんかないですか。

y：えー、多分RIcemaster経由でなんか見てたり、あと『Rock My Yuyushiki』とか、『The MAD Medley』とか。

コ：よく覚えてるなあ。『The MAD Medley』見ましょうよ。

＊

オ：サムネ面白すぎだろ。

コ：このヒカキンが消失してるとこ見るか。うおー来た！

オ：やばいー！

y：何？

コ：えここやば！　めっちゃデータモッシュしてる。元素材がこうなのか？

オ：なんでS_Distortかかってんの。

コ：これVegasかな？

y：あー、一応SapphireはOpenFX版があるからVegasで行けるはず。

コ：当時この動画見てどういう気持ちだったか覚えてますか。ヒカキンが消失してますけど。

y：ヒカキンが消失してるときは、何？としか思ってなかったですけどね。まあ当時はいいなと思ってたけど、今は避けるみたいな。

コ：まあそうですよね。俺らも見てたはずなのにバイブスはなんか残ってないんで、だからこそ、このあたりの時期の動画のハイコントラストで独特なポストエフェクトとかの雰囲気をそのままリバイバルしつつかっこよくする流れ来ないかなと思ったりしています。

オ：気づかないよ誰も。絶対にやりようあるはず。

コ：『The MAD Medley』が今トレンドになったらマジでかっこいい。うごメモリバイバルの次はこれだ。

オ：ヒカキンが消失してんのマジで面白い。

相対的な距離

コ：さて、先日に弊誌の編集長でもあるBaN長さんが「音MADの無自覚なナショナリズム空間」にまつわる指摘を呟かれていました(1)。お二人は、普段のご観察やご活動の幅の広さからインターネット上の文化やコミュニティを相対的に捉えた視点をお持ちと窺っており、ぜひこういったトピックに

ついてのお話ができればとも考えています。

> 個人的な観測から来る認識だけど、音ＭＡＤにハマった人は、普段の生活で音ＭＡＤを知っている人に出会うことが無さすぎることなどを原因として、〝世界側〟と〝音ＭＡＤ側〟という誤った二項対立を過度に内面化してしまう傾向があると思う。結果、「各自の〝音ＭＡＤ界隈〟」を国体とした国粋主義者っぽくなる。（中略）しかしこれは、多様な形式が有意に存在する音ＭＡＤ空間への糸口を見逃しているように見えます。〝音ＭＡＤ側〟と外部に何らかの権力勾配があるという世界観を保留して、現象をより平易に取り扱えた方が僕は嬉しい

オ：自分はもう長く音ＭＡＤから離れていて、今回も三年前の昔話しかできないかもなと思ってました。最近の活発な動きとかを見ていて、昔よりずっと対抗心とかを感じなくなっている実感はあります。帰属意識が無くなったみたいな。とはいえ、ラップ調音ＭＡＤとアニメサンプリング音楽の距離とか考えてそのあたりテーマでＤＪしたりとかしてて、関心が尽きたって感じでもない。

コ：オンモコさん含め TEAM IKMN 諸氏のご活動を拝見していると、ルーツの部分の音ＭＡＤの影が稀にふと現れることがあるようにお見受けします。aosushi（あるくおすし）さんが主催されたＤＪイベント『ニルヤの島』オリジナルＺＩＮＥ『a.b.s.e.n.s.e.』にも、音ＭＡＤコミュニティでの交流に経緯を持つ出演者の皆様のインタビューが収録されていましたね。妙な表現ですが、健康な距離感というような感じがします。

オ：iga さんなんかは普通にしていったらいずれ音ＭＡＤを離れるタイミングが出てくるよね、という話をしてました。インタビューよろしく、ただそれをひた隠しにするわけでもなく、自らを作り上げたものとして受け入れているという共通感覚はありますね。瀬畑黒さんとかもそうですが自分の身の回りの人らはそういう姿勢で、その距離感への共感はかなりできるところです。

y：誤った二項対立みたいな話は最近だと『今の音ＭＡＤ界隈にみられる危険な動きについて』とか流れてきて読んでて、同時に読んだ反論記事[2]でツッコみたいところ全部触れられてたことを思い出しました。割と近い現象はあらゆるところであると思います。beatmania IIDX に Hyperflip が収録された話とかは似た感じだし、あとボカロやオタクがテレビで特集されたりする時の反応とかも近いか。権利との衝突のことも踏まえたアンビバレンツなアレの部分も共通しているものが例示



できると嬉しいけど、二次創作とか、あとサンプリング文化一般の話ですよね。

コ：先のイケダさんの記事にある「音MADの著作権侵害を特別視しすぎている」、またその懸念が「界隈の崩壊」のような曖昧な終末論へ結びつくような世界観は、今となっては不思議ですが過去には自分も内面化していた覚えがあります。もちろん特別な文化ではあるのですが、少し離れた視点からは全く少なくない数存在する並列な文化や多用な倫理に触れられるはずで、BaN長さんの仰る「現象をより平易に取り扱えた方が僕は嬉しい」には同意します。殊更、法や道徳を使った啓蒙の発信をするのであれば、素朴な感覚を具体的な事例と議論で柔軟に整形する姿勢が重要でしたね。

y：他のサンプリング文化だと、HIPHOPとかが近そう？　少なくとも昔は絶対そうだっただろうなと思います。当時はサンプリングミュージックが世界的に売れることの是非があったと思うけど、今となっては別に誰も気にしてなくて、むしろ新しい文化の権利的危うさの擁護のための前例になったり。

コ：なんか数年に一回思い出したように議論になるみたいなのありますね。HIPHOPと音MADの連関についてはすでにいい記事(3)があったりします。こちらではtofubeats の『水星』に見られる孫引用的な特徴に触れられていますが、tofubeats 周りではニコニコでの「アングラアニソン Remix リンク」タグのような分野での活動や、それこそBGMとして水星が採用されている『水曜日のダウンタウン』のクリエイティブにおけるサンプリングの影の濃さの話なども面白いですよね。ちょうど先日、詳細に引用関係を調べた水ダウ関連の sample breakdown 動画(4)が上がっていました。

オ：放送局の繋がりで、TBS DESIGN CENTER でクリエイティブの設計のプロセスをある程度開示していることとかを思い出しました。テレビしぐさというか代理店しぐさではありつつも、秘匿主義っぽくない取り組みをしてたりサンプリングとかも取り入れてるのがかっこいい。

コ：それこそこういった表現は同番組演出の藤井健太郎の作風でもあったりしますし、確か『音MAD DREAM MATCH』の企画の元にもなった番組『笑いの祭典 ザ・ドリームマッチ』が二〇二〇年に復刻された際の演出も同氏が手掛けていたりとか、何かと音MADと縁があったりもします。ナレーションにオートチューンがかかっていたりとかなり捻られていました。そういえば『正解は一年後』も同氏の演出ですね。

y：話外れるんでアレですが……コミュニティの中で独自に感覚や美学が形

成されていくような事例について、同じニコニコ文化圏だとＭＭＤとかは独特だと思っています。インディーズの３Ｄアニメの分野では海外だとRWBYに影響されているものが多いけど、日本には全く伝わってない？海外との対比だとYouTuber・ビデオエッセイに対するゆっくりとか。

コ：ＭＭＤのガラパゴス性やソフトウエアとしてのレガシー性も定期的に話題になる印象です。海の向こうに目を向けると、動画内でmemeのクリップとかを使う感覚がずっとカジュアルだったりするなどいろいろなギャップを感じます。

y：日本は海に加えてインターネットにも言語の壁がありますよね。あとアニメ、漫画文化ネイティブなところもあるか。それで言うと明確に壁があるはずのbilibiliの文化とかにも興味があります。中国韓国の音ＭＡＤ作者をよく見るわけではないので見当外れかもだけど、音ＭＡＤ活動：华やnerdtronic s3とかで少し触れた感じだと実写素材は結構それぞれの自国のものを使っているのに、アニメは日本のものが多いと思いました。ブルーアーカイブとかの例外もあるし、単に日本のアニメが好きというだけだとは思うけど……。逆に実写素材は全然何の素材なのか分からなくて、別世界過ぎて面白い。

コ：やはり明示して「音ＭＡＤ」を取り組んでいる方々というのもあり、日本語圏と距離が近いようですね。楽曲や一部の素材は国内で見慣れたものでありつつ、独自の素材や表現が見られるとまるでパラレルワールドの動画を見ているような感覚になったりして、めちゃくちゃ楽しい。

y：あとは、最近のNeoY2K的なグラフィックも作っている人の層が固定化されているなと思ってて、同時に源流のMetalheartの流行と、ちょっと空いてからの多分ＢＭＳ文脈から来てるDigital Abstractって言われてたＣＧの流行りとか、あとA24が扱ってたようなもっと皮相的な流行としてのY2Kのテーマとかがあって、この全部で層が別れていてややこしいことが起こってそうに見える。

コ：詳しい！なんかぼんやりと動きは認識しつつもそこまで見えていませんでした。

オ：Metalheartのあたりを見ていて、こうアウトラインにタービュレントディスプレイスかけてDeep Glowかけてみたいな感じの一定のテイストが退屈に感じちゃう時もありつつ、実際やってると楽しいのもわかるんだよなー。

y：でもＭＭＤや音ＭＡＤも同様に、多くの人に見てもらうためのハッシュタグのように機能しているのは良い点だと思う。保守的ではあるけど、使うツールが決まっていたりやる表現が凝り固まっている方が指定の名前を活用できる。また違う話ですが、



Soundcloud に音MAD的なものがあると一応たぶん「Weird Soundcloud (Soundclown)」の枠組みに入るとは思うんですけど、そもそもこの言葉はあんまり浸透しているわけではないので、韓国の「Shitypedia」みたいなアカウントは宙ぶらりんで存在してしまう。

モーショングラフィックス

y：どの程度文化的隔たりからくる美学に関して自覚的であるかという話だと、そもそも僕達が持っている日本のモーショングラフィックスのそれもかなり特異点だとは思う。

コ：仰るとおりですね。音MADとは様々な面での距離の近さもあり、注意すると見えてくるものは特に多そうです。

y：いまはそもそも映像作家が音MADを作ることも珍しくなさそうだし、モーショングラフィックスっぽい雰囲気の動画はよく見かけます。

オ：すごいいっぱいいる。変名ですらなくなってきてたりしてます。

コ：音MADの表現の幅を広げるリファレンスとしての役割をモーショングラフィックス作品が果たすという図式は、自分が音MAD制作に凝り始めた二〇一八年頃にはある程度自然だった感覚があります。とはいえ、動画媒体の扱い方が近いのは自明なのですが、素直に新しさとして導入することは難しいと思っています。工程が増える一方で、機能的なものが鈍るような。

y：自分視点だと、モーショングラフィックス過ぎる！　と思う事がよくあるんですが、それかな。最近なら、あおやねさん、さらみさん、しふおさんとか。特に、それまで音MAD見てなかったから知らなかっただけかもしれないけど、みまらかさんのBig Brotherの五十五秒からの表現は音MADの文脈から外れすぎていたので初めて見たときはびっくりしました。

コ：Big Brotherの動画群は両者の表現がほぼ別カットになっていて、また別のものと思います。また、挙げていただいた方々はまた違うように上手く組み立てられている感じがしていて、自分の指すようなところに筆頭で示したい例ではないですね。

y：確かに、ほとんど純粋なモーショングラフィックスとしても見られる感じですもんね。

コ：切り口が色々ある中の一部ではありますが、混在させるような操作が映像表現としての特徴を濁らせるようなことがあると思います。例えば、特に「音ハメ」の程度を超えた音MAD的な音要素の映像への反映を試みる操作は、自分の見てきたモーショングラフィックスの文法との競合を感じることがあります。イーズのためのダイナミクスや静的なポストエフェクトの質感、あるいは要素がシェイプに還元されて

いるスタイルなどの中で発揮されてきたモーショングラフィックスの美学は、具体的な素材の切り抜きの大写しや全体のカットを数拍ごとに駆け足で取り替え続けるような尺感の中での効果の発揮に難があるように見えます。

オ：めちゃくちゃわかる。音要素の反映を過度にやることとそのものを美徳とした競技性とか、圧縮して詰め込むことで得られる納得感みたいなものがあると思っています。

コ：わかりやすいところでは、YTPMVや任意のオールスター系の動画のような「曲に素材を順次乗せていく」という工程や、あるいは矢継ぎ早にサビがやってくるメドレー合作のような印象がコンポジットに影響しているゆえのテンポ感のように見えているのですが、どうなんでしょう。通常のMVの作業であればある程度時間対応から離れた表現が素朴なものとしてあるなかで、MIDIロール的な表現を妙に保留しないみたいな例えになるでしょうか。僕はyozbaさんとはある種逆に「音MAD過ぎる」という尺度があります。

ソ：確かに、タメツメでの気持ちよさを求めてるというよりは、オーディオスペクトラムみたいな方を目指してるように見えたりしますね。

コ：それこそVJやビジュアライザーの表現には強くシナジーが生まれるとも思います。点滅やラウドネス、アタック感のための音声同期として、実はモーショングラフィックスとは別の近縁にこそ新たな多くの活かし方がありそう。

オ：そういえば音ハメで言うと、otogrooveのときの制作で自分は最初結構音ハメを雑にやってたんですけど、一緒に作ってたなありさんがずっと指摘してくるからずっと直してて、1フレーム単位で。

（一同笑）

オ：それ俺はあんま気になってなかったんですよね。この話もそのあたりと関係してくんのかな。

コ：なありさんはそれこそクラブシーンのようなオーディオビジュアルへの意識が強い方と見えるので、音MAD表現をオーディオリアクティブなグラフィックとしてバッチリ合わせることへのこだわりや情熱を持たれているというふうに納得してアツさを感じました。すみません、勝手に当てはめて解釈しているだけですが……。

オ：むしろあえて音ハメしないのがかっこいいみたいな気持ちもあったんで、勉強になりました。VJや映像演出的なものと、モーショングラフィックスというか、独立した映像作品との間のことは未だに考えることはあります。

コ：改めて最新の音MADを見ると、全体を通してコンポジットやスタイライズに工夫を凝らしたり特段相性の良さそうなBrutalism的な表現への志向



を備えたり、その結果として既存の枠組みから適宜離れて様々な点を調節した新しいテイストが多く生み出されていて、過渡期感みたいなものはかなり抜けているかもしれません。それ以前に、現状であの圧縮性自体が新たなイニシアチブであるとも十分言えて、今度は自分のような視点が昔の反動を引きずった妙な価値観になっていくかも……。

系譜

コ：先ほどBig Brotherの話が出ましたが、当時のムーブメントの中でオンモコさんも投稿されていた例の動画を映像作家の細金卓矢さんがご覧になったという噂を聞きました。

y：えっ⁉　あの細金さんですか？

オ：あのー、知り合いが出席していた大学の授業で、生徒から好きな映像を募集して見るみたいなのがあって……その知り合いが選んでたわけではないんですけど、なんか流れてたみたいな。細金さんの前で。

y：他に誰か悪いやつがいたんだ。

オ：そうなりますね。マジ誰なんだ本当に。

コ：それを聞いてなんか謎にかなり感激しました。氏の感触が気になります。

オ：ああでも、静止画MAD的なところへ繋げる形でしか触れてなかったみたいです、

コ：えー。多分真ん中のシャロの動きですよね。

オ：そうだと思います。とはいえ彼はYTPMVとかも知ってるとは思うんですけど。

コ：うーん、どちらかと言えば縁にある細かい要素とかの話が聞けたらなあ。極めてバイアスのない視点で見えている方だと思うので、めっちゃ敷衍したらアニメのコラージュグラフィック的な、ともすれば梅ラボ的な画面の変奏として捉えていたりするのかな。本来ちょっと別だけど、一緒にした方が画としての見方は散らからないだろうし。

y：ルックに絞ればそうだし、なおさらその背景にあるフォーマット自体のリスペクト文化とか、そういう話はしようがなさそう。

オ：実際それきっかけで自分が改めてあの動画のこと思い返して、やっぱにすさんの動画から構成を受け継いでいく流れの面白さとかアツさみたいな感覚はちょっと思い出しました。

y：あまり詳しくないけど、〇〇リスペクトみたいに様式の名前が定着していくのは興味深いと思ってます。スタイルの模倣とかに肯定的なのって珍しくないですか。

コ：いやマジで、その通りです。

y：イラストレーターほどではないにしろ、モーショングラフィックスデザイナーの人たちも否定的な人の方が多い印象がある。そんな中で、過去の橋本麦さんのツイート[4]とかも踏まえ

てオリジナリティとかについて改めて考えている人も見ます。

……例えばグラフィックや映像は、作家性やオリジナリティへの所有欲のようなものが不自然に強いのが気になったという話でした。論文における参考文献の正書法や、ソフトウェア開発におけるオープンソースライセンスのような、明文化された引用や相互参照の仕組みを文化の世界に応用する試みの一つがCCライセンスやニコ動のコンテンツツリーだったりすると思います。ただ完全な形式化は難しいので、どのジャンルの制作者も「どうリミックスし、どうリミックスされていくか」が文化という営みのそもそもの基点であるという意識だけでもあれば、色んなことが拗れずに皆少しはヘルシーにやれる……

コ：本当にこの通りですね。でも意外と音ＭＡＤリスペクトの系譜はコンテンツツリーには意外と還元されなかったり、あと一歩で明示され切らないこともあるなあ。オンモコさんもあの動画ではコンテンツツリーまでは使ってないよね。

オ：そうですね。ただあれの場合は先行していたみまらかさんもやられてたような感じで動画説明文に参照先のsm番号を直接書いていて、明らかにパブリックな方だと思う。

コ：橋本さんはこれ以前からもリファレンスを明記することへの意識が強くあったと記憶しています。それはいわゆるカッコつけへの忌避感や原義の「リスペクト」のためというよりも、作品の強度を高めすべてを豊かにするようなものとして納得し始めています。実はアイデアや著作物は財産的なアナロジーが当てはまるものではなくて、アンチコモンズの悲劇というか。オリジナリティがそういった情報の秘匿からくることは疑いようがなく、それらに支えられた魅力の再検討を個人的にはしたいですね。

y：自分も普通の映像とかでもそう思うことは多いです。その方が根本的に面白くて良いみたいな。言語化や要素分解で失われるものがあると言う人のこともまあ、わかりますけど。

コ：この三人の中では間違いなく共感があると思うんですが、ＨＩＰＨＯＰの話題とも繋がるような強いテーゼとして"Everything is a Remix"の話をしたいですよね。そしてそれが公共知・形式知化されていく……というのはとても自然。完全な形式化は難しいながら、キャラクターイラストに絞ってかなり強固なデータベースとして発展したDanbooruのような例もあります。アーカイブとWikiがセットなんですよね。

y：Wikiもあるのが本当に偉い。恐ら



くですけど、フォーラムを立ててコントリビューター間で方針を合意したりみたいな工程を踏んで整然とアーカイブされていてすごくて、音ＭＡＤとかモーショングラフィックスでもできるならこういう物がほしい。SnO_2WMaN さんの OTOMADB とかの今ある動きがもっと活発になったら嬉しいですね。

オ：そういえば限界映像とかの個人の映像作家の分野で Wiki 化の流れあったけど、いま思い出して懐かしいってなるくらいなので軌道には全く乗らなかったですね。映像作家一〇〇人も動的なアーカイブとしては全然微妙だし。MGbooru があったら多分俺ずっと書いてるわ。Danbooru も普通に忌避されてるしなんかそういう難しさが残るのは残念。

コ：ニコニコ動画そのものにはちょうど大百科がついてたりしてますが、音ＭＡＤにおいても Wiki やデータベース化の取り組みは多くあれど大手がいないかもしれないですね。また近年のモーショングラフィックスにも十分記録するに足る面白い系譜がめちゃくちゃあるはずで、最もわかりやすいところでもいっしんのシェイプモーションを引き継ぎつつマテリアルデザインにデジタルアーティファクトを混ぜた奇抜なスタイルを導いた klmfd がいて……みたいな。野暮なのかな。

ｙ：同感です。まあ野暮とは言われないと思いますけど、このあたりはもっと大成して影響力が生まれてから言われ始めることだと思うので、時期がまだ早すぎるみたいなことはあると思いますね。

コ：確かに。権威的なものの不在は難しいところですね。大橋史さんが取り組まれているようなモーショングラフィックス史の体系化も、ノーマン・マクラーレンなどの古典的な作家から立脚して現代までを導こうとしていますし。そもそも映像表現を叙述することはイラストより更に輪をかけて難しそう。とはいえ、多極的・多元的な動きでもそれぞれが活発であれば枝葉末節だとも思います。そもそもそういった面がインターネット発の新興の文化の豊かさであるとも、言えそう。

少し前の思い出

コ：しかしながら、音ＭＡＤのルーツからはこのような開いた創発的な意識への原体験を強く得られるはずなんですが、クリエイター的な秘匿主義に傾倒する例も全く少なくないですね。先述したような様々なアンビバレント性もあり、複垢だったりとか立身出世に伴うキャリア検閲だったりとかは珍しくない。

ｙ：大成された例の筆頭に挙がるレオルさんや加速サトウさんを見ても、別に特別に開けた姿勢の印象はないですね。なんかこういうのって、コミュニ

ティの中で参照関係にある当人同士が仲良くて距離が近くてもそうなんですか？

オ：いやーむしろ、そこで喋ってお互いの中で完結しちゃって、外出さなくていいっかって自然となっちゃった経験はありますね。

y：ああ、そっちなんだ。知り合いじゃない人に対して言及・名指しするハードルがあるのかなと思ってました。

コ：強烈誘拐とかは、少なくとも成立当初には内々での完結の面もあったんじゃないですか？

オ：そうですね。

コ：yozbaさんに、強烈誘拐についての説明を、お願いします。

オ：えーっと……二〇二一年頃から音MAD繋がりで仲良かった人らで集まって団体で匿名のアカウントを運用していたことがあって、自分もそれに参加してたって感じです。

y：へえすごい。音MADのPASTASTAとかsix impalaとかみたいな感じで、良いですね。

コ：Explorers of the Internetみたいですね！

オ：はい。本当にありがとうございます。

コ：匿名アカウントをやろうとなった背景とかは覚えてますか。あと名前の由来とか。

オ：名前の由来は単にランダム単語メーカーみたいなやつで決まって、ロールモデルとして先に同様な匿名団体アカウントとして鮭いくらどんぶりがあったのが影響してますね。

コ：あー！確かに！　言われてみればそういう流れはありましたね。

オ：あとは、当時音MADにいろんな映像表現を持ち込むアグレッシブな動きを芋タルトさんとかがやって盛り上がっていたり、マルマインさんが大活躍していたりしていたタイミングだったので、自分たちも集まって頑張るかって意識から自然に始まった感じです。

コ：ああ、当時の熱みたいなものを思い出してきた。

オ：匿名なのもあって、Discordの防音性からくる内輪感みたいなものは大事にしてましたね。そこでメンバーを煽って、仮想敵じゃないですけどさっき挙げた人らのようなライバルを示して、同世代の自分たちもやれることを示そうみたいな。

コ：親しい交友の中とも、いわゆる外のシーンとの間でもお互い高め合うような、なんか、すごいですね。めちゃあつ。

y：すごいなあ。

オ：実際本当に毎日の通話が修学旅行の夜みたいな青春っぽさもありました。あと、匿名アカウントではありつつも表現の輸入の意識とかは強くて、抜けてすごかったさはらさんみたいなリッチなモーショングラフィックスを音M



ＡＤでもっとやろうとしていたり、最終的にはスタッフも公開したうえで、noteや動画の形で作品のメイキングも残してパブリックにする形になりました。現在や今後に活躍する人らのルーツにちょっとはつながってたら嬉しいなと思います。

コ：良いなあ。ズレるけど、さはらさんへの憧れはマジでわかります。本当にすごいよなー。

オ：ガチでヤバい。大好きです。これは絶対紙面に書いてください。

コ：同氏がディレクションされた音MAD DREAM MATCH -天-のオープニング見ましょう。あんま関係ないけど、見たい。

（再生）

コ：yozbaさんは多分ご覧になってすぐわかりますけど、明らかに駿さんによるあのFRENZ 2019の一日目昼の部のオープニングがリファレンスにあったりします。

y：ああほんとだ。絵コンテとＤＣＣツールのＧＵＩネタの感じ。

コ：恐らく、俺は出場作品より多く見返してます。もともと投票枠出場者でさはらさんに入れてたもん。あとE-tumさん。

オ：制作スタッフ豪華過ぎる。

y：ここまでコミュニティが一致団結する動きもなかなかないですよね。映像としての出来もすごく良いと思います。

コ：二年も経っていないですが、隔世の感があるかも。

y：普通の映像にも他の作品をオマージュをすることのアツさやオモロさがあると思っているんですが、いかんせん映画とかアニメとかのスケールまで行かないとそういうのはやれないなかで、音ＭＡＤではそれが需要であるとはっきりしているし、個人作家が真っ直ぐにアツい表現を楽しめるのがいいなあと思う。わからないと逆に悔しい。このオープニングというより、音ＭＡＤ全般に言えることではあるか。

コ：確かに。再びリスペクト文化の話ですが、僕の世代だと『ラーメン屋の親父コア』が一つの金字塔になっていると思います。語りだすと止まらないですね……。

オ：とはいえ、自分の周辺は結果的にＭＤＭ天のあたりの大きな流れに乗らなかった人も全然少なくなくて、そういった人らが時期的にはLost Frog Productionsさん周りのHyperflipのムーブメントとかアニリミ、ＤＪなどへ回収されていったりする中で、だんだん自然と音ＭＡＤが過去のものになっていってみたいな感じでした。

コ：そこからあとはもう現代ですね。すみません全然繋がってました。

＊

コ：キリが良いので終わります。貴重

なお話をありがとうございました。

オ：いろいろなことを思い出す良い機会になりました。

y：楽しかったです。今後もウォッチし続けていきます。

（四月五日、Discord にて収録、一部追加内容を反映。）

参考

（1）ＢａＮ長のポストより x
https://x.com/banfuture/status/1892217845766906130
（二〇二五年五月十三日閲覧）

（2）
Ｉイケダ（2025）『「音ＭＡＤ界隈にみられる危険な動き」の記事に対する反論／気になる点』
https://note.com/bymnet1845/n/n599b93f7d21e

（3）
かすてら（2021）「音ＭＡＤ作者にヒップホップを薦めたい」
https://note.com/kasutera20/n/n655a01c8deb5

（4）Ｒの映像（2025）「【天才】水ダウにおける PUNPEE の粋なサンプリング元ネタ集リメイク」
https://www.youtube.com/watch?v=xxSt0v_MnQ8

（5）麦 ～Baku のポストより
https://x.com/_baku89/status/1221454845640503296
（二〇二五年五月十三日閲覧）



音ＭＡＤの映像とメディア表現の交差点

芋タルト

音ＭＡＤは〝素材〟〝音声〟〝映像〟という三段階を踏むことが多いです。その各要素に異なるメディア表現との合流可能性があり、合流するジャンルを変えることで音ＭＡＤのトレンドは変化し続けています。では、これまでにどのようなメディア表現が音ＭＡＤ制作の参考とされてきたのでしょうか。今回は〝映像〟のみに焦点を当て、時系列も含めて探っていこうと思います。

音楽ゲーム

二〇一〇年前後、いわゆる謎３Ｄや音同期表現など、意味よりも視覚的な心地よさを重視した映像が増えたように思います。『かくぶつだん』『イカオー』『鳩の巣』が二〇一〇年の音ＭＡＤ10選で上位を占めているのもこれを象徴しています。

そういった映像の背景にあるのが音楽ゲーム文化である、と私は考えています。

一九九七年稼働のbeatmaniaや、二〇〇八年稼働のjubeatをはじめ、音楽ゲームはネットカルチャーに近い位置で人気を博していました。音ＭＡＤも例外ではなく、『RED ZONE』などの収録曲が原曲に用いられることも多くありました。

このbeatmaniaの派生ジャンルとしてＢＭＳ(Be-Music Script)があります。端的に言うとbeatmaniaを模した音楽ゲーム、およびそれに向けて作られた楽曲のことで、これに付けられた映像はＢＧＡ（Back Ground Animation）と呼ばれます。

インストゥルメンタル楽曲が大部分であるため、これらＢＧＡや本家音楽ゲームの映像にはストーリーを組んだものは少なく、ひたすら音に合わせた心地よさ、ビジュアルの面白さを追求したものが多いです。こういった背景が当時の音ＭＡＤにも影響を及ぼしたと考えられます。



ウラボロシ『【音ゲーMAD】鳩の巣【松岡修造】』(2010)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm9649214

IOSYS・18禁ゲーム

黎明期のトレンドとして欠かせないのがIOSYSのＭＶでした。『つかさは大変なものをバルサミコス』『トゥルミルアチチルノ』など、IOSYS楽曲の映像を忠実に再現した動画が注目を集めていました。

また、『ガチムチぎゅ〜っと・ふぃぎゅ@兄貴』『つくだにじゃんがりあん３Ｄ』など、18禁ゲームのＯＰを再現した音ＭＡＤも登場しました。二〇一四年には夢廃氏がこうした映像表現を一般化し、自身の作風として深化させています。

これらの映像はFlash的なモーショングラフィックスに由来しています。瞬間的な直線移動や単色図形で構成する平面的なルックを多くの作者が再現したことは、のちの技術醸成に大きく寄与していると言えるでしょう。



vnichiro『つかさは大変なものをバルサミコス』(2007) https://www.nicovideo.jp/watch/sm679403

VOCALOID・リリックビデオ

文字を個別に出す表現、すなわちリリックビデオ的な表現は二〇一二〜三年ごろには既に多く見られました。走りはジオニック氏やbind氏が牽引した松岡修造ＭＡＤであったように認識しており、このイズムは影莉央氏らデレマ



スMAD文化に強く継承されその後に続いています。ではこの表現のルーツはどこにあったのでしょうか。

大橋史氏による記事『リリックビデオに眠る記憶の連続性(1)』によれば、日本国内でリリックビデオが流行する起点となったのはVOCALOID楽曲のMVでした。リリックに動きが付けられた理由として、氏は「抑揚が少ないボカロの歌声に視覚的なアクセントを与えるとともに、音声合成ツールであるボカロに歌い手としての身体性を付与する作用があった」と述べています。私はこれに加え、合成音声であるが故に歌が聞き取りづらく、今どこを歌っているか表示する必要がある、すなわちカラオケ字幕のような役割もあったのではないかと考えています。「改変音声であるが故に聞き取りづらい」という特徴は音MADの台詞合わせや人力VOCALOIDにおいても共通であり、目的が一致した表現です。

直接的な導線があったかは本人たちにしか分かりませんが、文字を表示するにあたっての参考資料が増えたことについては、当時のボカロブームが寄与しているのかもしれません。



――『【松岡修造】紅き翼ダイナフレイム』（2011）https://www.nicovideo.jp/watch/sm679403

映像MAD

欠かせないジャンルとして「映像MAD」があります。映像MADという言葉は一般的ではありませんが、ここでは音MADやネタ系のMADと区別する意味合いでこの表記を用います。AMV、複合MAD、静止画MADはここに含みます。

映像MADの傾向としては、ライトリークやグローを駆使したフォトジェニックで透明感のあるルックを持つことが挙げられます。アニメや漫画など既に構図が決まったものを、構図はそのままに色味やシーンの繋ぎ方で魅せて

いくのも特徴です。
こうした表現はstym氏の『涼宮ハルヒの(非)停止』、の2÷す氏の『フレンダを分解したい』、さはら氏の『ｵﾊﾖｺﾞｻﾞｲﾏｰｽ』に見られます。
AMVのイベントとして二〇一三年始動のAniPAFEや二〇一五年始動のANIMAAAD祭がありますが、これに参加した音MADも多く、よく関連したジャンルであることが分かります。



stym 涼宮ハルヒの(非)停止』(2010)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm12033941

モーショングラフィックス

グラフィックスデザインを動かしたもの全般をモーショングラフィックスと呼びますが、ここでは二〇一三年前後から徐々に増えた、「図形をイージングによって動かすもの」を指すことにします。
二〇一五年にはなで肩氏による『Please kill my love』、らいむらいん氏による『LOVE Y.R.P』が界隈に衝撃を与えました。これによりモーショングラフィックスと音MADの距離はぐんと近づくこととなりました。
この背景の一つに、AviUtlの技術共有の成熟があると考えます。AviUtlは有志が配布したプラグインによって強化していくことを特徴としたフリーの映像ソフトウェアです。そのプラグインやTipsは二〇一四年ごろに一定出揃い、モーショングラフィックス表現をより手近に行えるようになっていました。こうした技術共有や作品の増加が、音MADとモーショングラフィックスの合流に一役買ったのではないでしょうか。





らいむらいん『LOVE Y.R.P』(2015)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm25860209

この当時の「文字の向きを変えて平面に敷き詰める」作り方は海外の文化に由来しています。洋楽ＭＶや広告など様々な媒体で用いられており、『V for Vendetta in Kinetic Typography』(2007)のように、洋画の台詞を文字起こしする例すら見られています。

また、ＤＳｉウェア『うごくメモ帳』では「文字ＰＶ」と呼ばれるジャンルが確立します。先程の文字を敷き詰める映像とは少し異なり、一文字一文字を強調し、モーショングラフィックス的に動かす手法が人気を博します。このイズムは媒体を越えて親しまれ、AviUtl や After Effects を用いて作られる例も増えていきます。

さて、この文字主体の表現ですが、素材という主体がいる事情からか、音ＭＡＤではあまり多くは見られていませんでした。しかし二〇一六年には1時氏の『ギャグ祭りだヘイカモン』や、げんつき氏の『ヤンデレの女の子に死ぬほど愛されて眠れないM.D.Injection』が投稿され、キネティックタイポグラフィの表現は以降見られるようになっていきます。

キネティックタイポグラフィ

文字(タイポグラフィ)に動き(キネティック)を加えたものをキネティックタイポグラフィと言います。ここではモーショングラフィックスと区別して、殆ど文字だけで画面が構成されたものを指すことにします。

この手法は二〇〇九年には既に多く使用されていました。特に用いられていたのが「ＰＶつけてみた」ジャンルで、『初音ミクの消失 -DEAD END-』やとらドラ!ＯＰ『プレパレード』に有志が映像を付けたものが代表的です。



1時『ギャグ祭りだヘイカモン』(2016)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm29209162

ニコマス

前段で映像ＭＡＤの項目がありますが、その中のニコマスというジャンルについて特記します。ニコマスとはニコニコ動画に上がるアイドルマスターを素材とした動画のことですが、ここではとりわけ「ニコマス20選」コミュニティを取り巻く映像シーンのことを指します。

ニコマスが他の映像ＭＡＤと特徴を分ける点は「ダンスを素材にする」ことです。アニメやゲームでのダンスシーンを切り貼りして音に合わせる、という特異性が独自の表現を生み出しています。データモッシュや反復、カットによる図形表現などをいち早く取り入れています。

また、ニコマスにはＭＡＤを繋ぎ合わせてライブ形式にした生放送企画「MADLIVE EXP!!!!!」も存在します。二〇一四年に初回が開催され、現在も不定期で開催されています。

ニコマスと音ＭＡＤの接点を作ったのが竹塔氏でした。竹塔氏はあのぢのという名義でニコマスの動画を投稿しており、「MADLIVE EXP!!!!! vol.2」ではＭＡＤを繋いだ動画を作成しています。のちに氏がサブアカウントで投稿した『わるなぎファンクブラザーズ』には、そうした遍歴の影響を感じます。

竹塔氏が自身で記述したブログによると、こうしたニコマスのイベントの存在が音ＭＡＤ-ｍｉｘを作成する由来の一つになった、と述べています。また、二〇一七年に開催された音ＭＡＤ-ｍｉｘイベント「音MADLIVE.XXX」は先述の「MADLIVE EXP!!!!!」に影響されたものです。さらに後年には音ＭＡＤ-ｍｉｘのリアルイベントが開催されるなど、ニコマスの存在は映像面に留まらず大きな影響を与えました。





竹塔『音 MADLIVE.XXX 参加者紹介!! Ver.Cool』(2017)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm30993342

VOCALOID・ミニマル

二〇一六年末に投稿されたナユタン星人氏による『ダンスロボットダンス』が大きなムーブメントを起こします。左右反転＋文字置きというシンプルなフォーマットは音ＭＡＤでもリスペクトしやすく、更にVTuberブームに乗り爆発的な流行を見せました。

以降、『ラグトレイン』『フォニイ』などVOCALOIDでもこうしたシンプルなフォーマットが流行します。これらの楽曲は音ＭＡＤでも流行しましたが、各曲でのブームが成熟するほど、モーションやデザインが付け足される場合もありました。「付け足し可能なフォーマットである」という特徴も二次創作向きなのかもしれません。



劣等星『ドームバトルドーム』(2016)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm30184729

ＭＭＶ

映像ＭＡＤの中でもう一つ取り上げたいのが「漫画を使用した静止画ＭＡＤ」です。ＭＭＶという表記が用いられる例が少ないながらあった[2]ため、ここではＭＭＶと表記します。

ＭＭＶ自体は二〇〇九年には既に制作が見られ、沢山の

作り手を排出してきました。漫画の躍動感や画面を活用した高品質な映像が制作される中、二〇一五年ごろには漫画雑誌社がＰＶとしてＭＭＶを採用し始めます。ＭＭＶは公式による純度の高い制作とアマチュアの模索により現在も進化し続けています。

こうしたＭＭＶの台頭は週刊少年ジャンプ作品を扱う音ＭＡＤ作者に影響を及ぼします。ネロ氏は『ココロジョジョル』シリーズにＭＭＶの手法を導入し、シリーズを更に深化させています。『週刊少年ジャンプ合作』を主催した岩鉄ハガネール氏も、動画の随所でＭＭＶを採用しています。



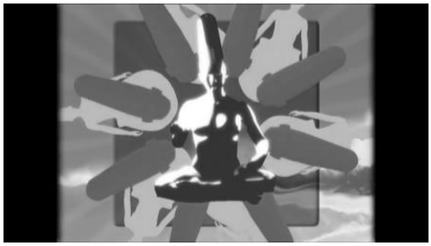
ネロ『ココロジョジョル第５部』(2019)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm35464449

レトロフューチャー

二〇一〇年代後半にインターネットで流行を起こしたのがVaporwave（ヴェイパーウェイブ）です。一九八〇年代の音楽や文化をサンプリングしたもので、そのアートワークはＶＨＳをイメージしたものが多いです。主にピンクと水色の色調を用いている、ギリシャ彫刻やワイヤーフレームを配置するといったテンプレートも存在します。

この流行は音ＭＡＤと合流し、二〇二〇年のデザイン的映像ブームに乗っかっていきます。いち早く取り入れたのはイダルゴ氏で、更にレトロな作風を持つ鮭いくらどんぶり氏がVaporwaveを踏襲。レトロフューチャーに焦点が当たる中、二〇二一年にはメインビジュアルをレトロフューチャー的に構成した『OTOMAD TRIBUTE』が投稿されています。





イダルゴ『Miso City Funk』(2019)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm35273339

Pinterest

時を同じくし、二〇二〇年ごろにはPinterestが浸透します。Pinterestは一口に言えば画像収集ツールで、イラストやグラフィックデザインをボードに保存できるサービスです。

こうしたリファレンス収集の手段が登場したことにより、まず静止画で画面を完成させ、それを動かすというデザイン先行の映像手法が成立します。私の『Haunted Dance合作』もそれにあたりますし、この時の鮭いくらどんぶり氏や竹塔氏、埜村武氏の作風にも近いものがあります。



鮭いくらどんぶり『ナギットゾーン【久川凪】』(2020)
https://www.nicovideo.jp/watch/sm37391126

限界映像大会

先述の文字PV界隈は独自の発展を遂げ、二〇一八年末に「限界映像大会」という定期開催イベントが開かれるようになります。

より一シーン一シーンの心地よさを追求したり、3Dソフトを活用したりと、より幅広く制作されるようになりました。

こうした文字ＰＶを取り巻く状況の変化が二〇二〇年のBig Brother作者を形作ったのではないか、と考えています。

みまらか氏、オンモコスブ氏、あるくおすし氏、冬眠します氏らの登場は界隈に新たな風を起こし、音ＭＡＤにおける映像表現の可能性を更に押し上げました。



みまらか『Big Brother』（2020）
https://www.nicovideo.jp/watch/sm36571876

パチンコ映像

二〇二〇年以降パチンコ映像の制作会社に入る音ＭＡＤ作者が増加したように思います。それが影響してか煌びやかで重厚な３Ｄ・射幸心を煽る演出といったパチンコ的な映像の音ＭＡＤも増加しました。

零～ゼロ～氏の『ぱちんこＣＲおどれまさのりファイアー』、鮭醤油氏の映像や『WAKKA2053』のGOLD RUSHパートは顕著な例と言えるでしょう。



老い！『WAKKA2053』（2023）
https://www.nicovideo.jp/watch/sm42170156

ＶＪ文化

二〇二二年以降、VOCALOIDのクラブイベント（通称：ボカクラ）やHyperflip文化の隆盛により、クラブ／ＤＪ・ＶＪ文化がネットカルチャーにおいて注目度を高め



ていきます。

VJはその性質上、ストーリーや意味よりも楽曲のリズムや雰囲気を曖昧に視覚化することに重きを置いています。抽象的で刺激的なビジュアルを用いたり、プログラミングを駆使したデータ的な映像を用いたりと、映像実験を肯定してきたのがVJ文化でした。

視覚刺激を徹底的に追求したクラブスタイルは音MADにも新たな風を起こします。ぇろy氏や弁財天氏のグリッチ的変形を基調とした作風や、TikTok的編集などを取り入れた午氏やテクチャン氏の作りは、新時代を思わせるものでした。二〇二五年には音MADクラブイベント「nerdtronics3」が開催されましたが、中でも『Bass Boilerplate 音MAD-mix』ではaaa_5s氏やbondbond氏の先鋭的な映像が披露されました。



名有りさん『Bass Boilerplate 音 MAD-mix』（2025）
https://www.nicovideo.jp/watch/sm44898247

作用、これから

このように、様々なメディア表現が独自に成長を遂げ、都度音MADに用いられていることが伺えます。挙げたのはあくまで一例であり個々にリファレンスが存在するわけですが、それらが並列に隣接し、時に表現を混ぜていくのも音MAD文化の特徴と言えるでしょう。また今回は触れませんでしたが、制作ツールの遷移も作風の醸成に関与していると考えられます。その記述については別な方に託すことにします。

近年は『モッシュレース[2]』を皮切りに音ＭＡＤ固有の表現がＭＶなどに用いられることも増えてきました。音ＭＡＤが別ジャンルの表現を引用し深化させていくのと同じように、音ＭＡＤ表現も今後様々な場所で見られ、独自の変化を遂げていくのかもしれません。

参考・註

（1）大橋史（2024）「リリックビデオに眠る記憶の連続性　マンネリからマニエリスムへ」
https://gdr.jagda.or.jp/articles/77/
（二〇二五年五月十三日閲覧）

（2）【ＭＭＶ】ドロヘドロ - 濡れた揺り篭
https://www.nicovideo.jp/watch/sm9391671

（3）【holo*27 MV】さくらみこ x 兎田ぺこら - モッシュレース【ホロライブ x DECO*27】
https://youtu.be/_ZJ8MrEXIio?si=Y_XUa5WIYQOuE4Am



「音ＭＡＤ風味」の周辺の動画を分類する

感想

「音ＭＡＤ風味とは、音ＭＡＤのようで音ＭＡＤではない何かである。」

これはニコニコ大百科の「音ＭＡＤ風味」の記事の冒頭に書かれている一文である。

ニコニコ動画には、そんな音ＭＡＤの境界線上に位置するような動画が「音ＭＡＤ風味」というタグの下に投稿されている。本稿では、そんなあいまいな動画群についてより詳細な解説と分類を試みる。

今回取り上げる「音ＭＡＤ風味」という言葉は、nonta-maxが二〇一〇年十二月に投稿した同名の動画『音ＭＡＤ風味』に由来する。この動画はゲーム『ロックマン9』のギャラクシーマンステージのＢＧＭに合わせて日本の伝統絵画がＹＴＰＭＶの小窓のような演出で黒い背景の上に表示されるものである。しかし、一般的な音ＭＡＤで想定される素材の音声は存在せず、原曲の音声が聞こえるだけである。動画説明文には「それらしく見えるような…」とも書かれており、音ＭＡＤとは似て非なるものであることが示唆されている。

この動画を基に大百科の文を解釈すると、「音ＭＡＤのようで」はＹＴＰＭＶのような映像を指し、次の「音ＭＡＤではない」は素材の音声が存在しないことを指していると考えられる。実際、音ＭＡＤ風味タグが付けられている動画群は映像の編集が音ＭＡＤに典型的なものであるにもかかわらず、音声に対しては編集が加えられていないようなものがほとんどである。

ここまでに「音ＭＡＤ」という言葉を何度も使用してしまっているが、本稿で扱う「音ＭＡＤ」の範囲を具体的に定めておきたい。「音ＭＡＤ」の核ともいえる要素を取り除いたものこそ「音ＭＡＤ風味」であるからであり、「それらしく見える」の「それ」に当たるものが「音ＭＡＤ」であるからである。

これ以降は狭義の音ＭＡＤ、その中でも典型的な音ＭＡＤのことを「音ＭＡＤ」という言葉で表すが、そこから除

外される「広義の音ＭＡＤ」について記載しておく。「広義の音ＭＡＤ」は「忙しい人向けシリーズ」や「歌の後に○○シリーズ」などの音楽的要素の強いＭＡＤ、ナードコア、人力VOCALOIDによる替え歌など広範にわたる。既存の音声を編集した作品はおおよそ含まれ、現代音楽のミュジーク・コンクレートなどの作品も包摂しうる非常に広い概念である。

限定を加えた狭義・典型的な音ＭＡＤは「原曲+素材」という構造で表せる。「原曲」は音ＭＡＤのベースとなる楽曲のことであり、「素材」は音ＭＡＤのメインとして使用されるものである。そして、原曲と素材はどちらも音声というサウンドの要素と画像・映像などのビジュアルの要素が紐づいたものである。そのため音ＭＡＤは「音声+映像」という形態的な構成で表すこともできる（画像については映像の一形態と捉えられるため、省略して記載する）。

具体的な例を挙げてみよう。音ＭＡＤの代表的な動画として『久本雅美の頭がカービィのＢＧＭに合わせて爆発したようです。』を取り上げる。この動画を「原曲+素材」という観点で見ると原曲にはゲーム『星のカービィ スーパーデラックス』のＢＧＭ『激突！グルメレース』が使用されており、素材には『すばらしきわが人生 Part2』などが使用されている。そして同時に「音声+映像」という観点で見ることも可能である。その場合、音声は「原曲の音声+素材の音声」、映像は「原曲の映像+素材の映像」と表せる。少々込み入ってきたため個々に例を挙げると、「原曲の音声」はゲームＢＧＭの『激突！グルメレース』であり、「原曲の映像」はゲーム内の「激突！グルメレース」のプレイ映像にあたる。素材の音声と映像はそれぞれ『すばらしきわが人生 Part2』の音声と映像である。

	音声	映像
素材	『すばらしきわが人生 Part2』など	
原曲	『激突！グルメレース』	「激突！グルメレース」のプレイ映像

図：『久本雅美の頭がカービィの BGM に合わせて爆発したようです。』の形態的構成



この音ＭＡＤの構成を音ＭＡＤ風味に当てはめてみる。音ＭＡＤを「音声＋映像」という形態で表し、それぞれを原曲と素材で両分したものだ。音ＭＡＤ風味においてはその中でも「素材の音声」に特異性がある。音ＭＡＤを構成する核といえるものであるが、重要なこの部分を音ＭＡＤ風味では聞くことができないのである。ここからは、この認識のできなさを二つの基準で分類することで、音ＭＡＤ風味の周辺の動画群を分類していく。

一つ目の基準は「映像に紐づく音声が存在しているかどうか」である。音ＭＡＤ風味の発祥である nonta-max の『音ＭＡＤ風味』は、紐づく音声が存在していない側に分類できる。表示されている絵画の画像に紐づく音声が無いゆえに「素材の音声」も使用されていないのである。

近年の動画では二〇二四年八月の『喜多郁代の服 03』もここに含められる。素材は『ぼっち・ざ・ろっく！』の喜多郁代がデザインされたＴシャツであるが、こちらも紐づく音声は想像しがたい。『音ＭＡＤ風味』と比較するとタイトルが音ＭＡＤに典型的な原曲と素材の改変であり、音ＭＡＤへの接近がより強く見られる。いずれにしても素材に紐づく音声がないために「素材の音声」もない、というのは必然的なことに思われる。

二つ目の基準は紐づく音声が存在している場合に用い、その紐づく音声が無音や無言であるかどうかによって分類できる。このうち動画数が多いのは紐づく音声が無音や無言でない、つまり元々あった紐づく音声を意図的に編集で無くしている動画である。『音ＭＡＤ風味』から二日後に投稿された『とある科学の音ＭＡＤ風味』や、先駆的な動画として二〇〇九年六月に投稿された『**【FP7】**エア本のテーマ』もこの分類となる。

とりわけ注目されたものとして二〇一八年九月に『ランペル戦☆**【ペーパーマリナ】**』が投稿されている。クッキー☆関連の素材が使用された音ＭＡＤ風味であるが、この動画にあるべき「素材の音声」を補って、〝完成〟させるというムーブメントが生まれている。タイトルでタグ検索をすると執筆時点で十二件もの派生動画が存在しており、忠実に再現を試みたものからかけ離れた音声を載せたものまで幅広いバリエーションが見られる。

一風変わったものとしては、二〇一七年二月の『野獣先輩の声にしか聞こえない曲』がある。タイトルではゲーム『だれでもアソビ大全』のあるＢＧＭにおける三味線の音色が、いわゆる「野獣の咆哮」と類似していることが示されている。動画内でも該当の音が鳴るタイミングで野獣先輩の顔を表示することで、音声と映像の紐づけが強調されている。音声の類似性からのアプローチは上述の『ランペ

ル戦☆』でも一部に見られるが、それを突き通した一貫性やタイトルの明快さが評価され、現在では百万回近く再生される動画となっている。

この分類の動画には、音声と映像の紐づきによって存在しない「素材の音声」を視聴者の頭の中で再生させることを意図したものが多い。そのためエア本や淫夢・クッキー☆などの音MADで汎く使われている素材を用いた動画が目立つ。それぞれがコミュニティとして発展したジャンルである場合には動画の数字の伸びも大きくなるため、音MAD風味の動画の中でもひときわ豊かな分類となっている。

もう一つの分類である、紐づく音声が無音や無言の動画としては、依田芳乃を素材とする『でしてデシテでしテデしてデシてでシテでしてー』が知られている。一部にはホラ貝の音声が使用されているが、主要な部分に「素材の音声」は使われていない。当時の彼女はボイスが未実装のキャラクターであったが、「幻聴が聞こえる」という認識がファンダムでは共有されていた。そのため、無音が紐づいた素材として扱われているのである。この分類に当てはまる動画は素材自体が特殊な条件を満たす必要があるため、音MAD風味の動画の中でもけして数は多くない。

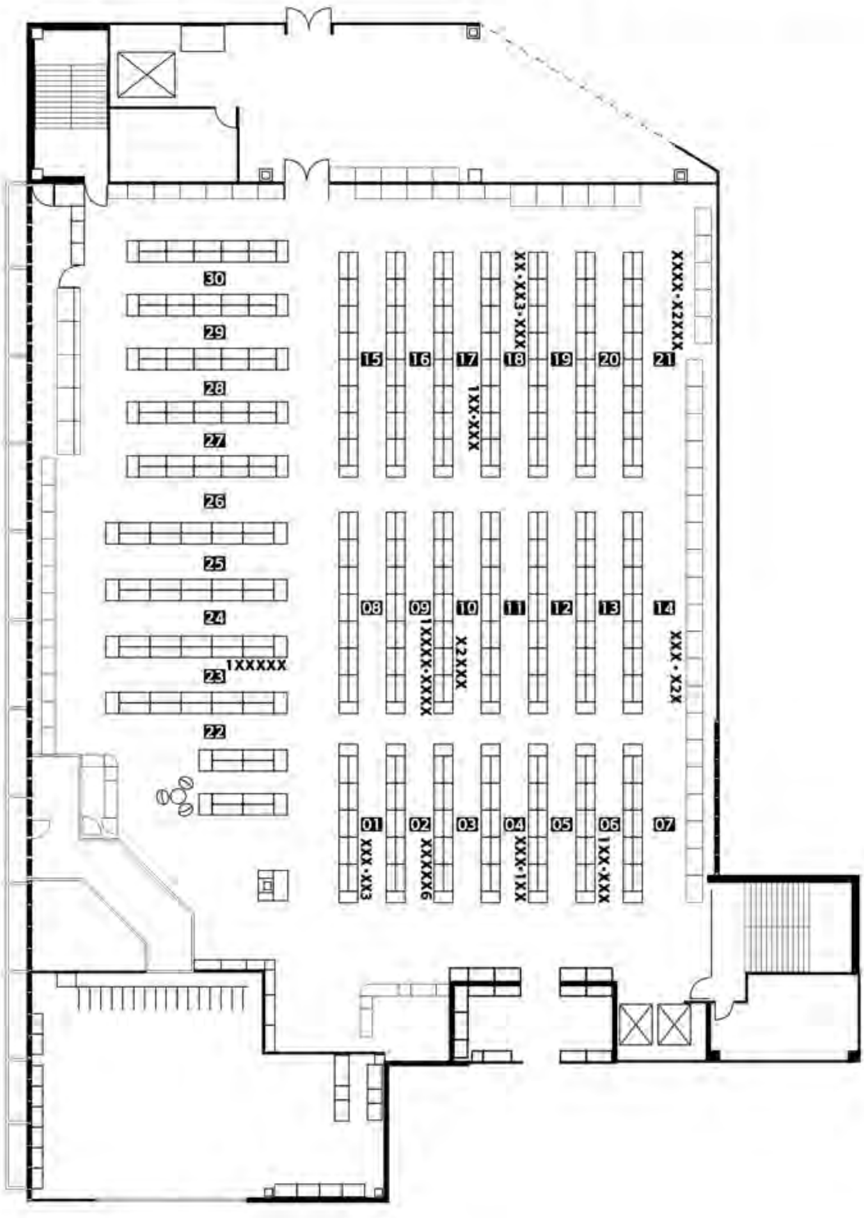
そんな、いわゆる「無音オールスター」ともいえる素材たちが『音MDM天に間に合わなかったら流れていたかもしれなかった映像』や『黒塗り音声波形宛て書簡 full バージョン』で集められている。ここで興味深い点としては勅使河原きくや『のんのんびより』の越谷卓など、元の動画そのものには音が存在する素材も動画内では無音として扱われている。厳密に元の素材の音声を使用する場合は「素材の音声」は無音にならないのだが、素材から連想される無音で代替しているのである。これは『Please kill my love』で見られるような、特定の音声とピクトグラムを結び付けて表現する手法にも類似している。音声と映像のいずれを代替するかという差異はあるが、共通してある種の見立てが行われているのである。

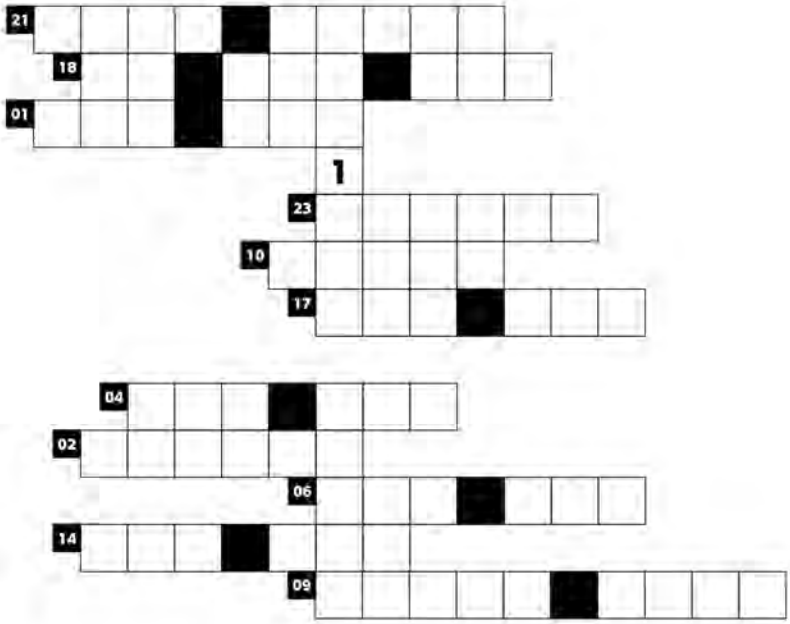
ここまで、「音MAD風味」の周辺の動画群を三つに分類して特徴を述べてきた。いずれもビジュアルによって音MADに漸近するというテーマがあり、音MAD風味の名称の下に一括りで扱われることも多いジャンルである。しかし、詳細に見るとそれぞれが異なる方向性を持って作られていることがお分かりいただけるだろう。また、今回用いた「紐づいた音声の有無」という観点は、前段落で記したように「風味」ではない音MADについても適用できる



ものである。映像表現の手法が日に日に豊かになる音ＭＡＤにおいて、視聴・制作におけるひとつの視点として活用していただければ幸いである。

AOQ STARTER Vol.00




21
18
01
1
23
10
17
04
02
06
14
09

音狂詩抄

かれをばな

はじめに

近頃、にわかに流行の兆しを見せている新たな詩の形――音狂詩。これは、音ＭＡＤという音の世界における技法を文字の世界に適用し、新たな表現を生み出さんとする試みである。「原曲」の代わりに「原詩」を土台とし、そこに「素材」となるテキストを編み込むことで、互いの文脈が響き合い、新たな意味やリズムが立ち上がる。その手法は、異質な要素を並置することにより複雑な味わいを生み出す、俳句の「二物衝撃」にも通ずるものがあり、独特の魅力を放っている。今回は、その音狂詩の一端を紹介したい。

はじまり

音狂詩の起源には諸説あるが、最もよく挙げられるのは『音狂詩抄』であろう。この文章に「音狂詩」という言葉が初めて登場したことも、その一因だと考えられる。題名はおそらく『新体詩抄』を模したものだ。

『新体詩抄』は、明治時代に刊行された日本初の近代詩集である。外山正一、矢田部良吉、井上哲次郎の三名によって編まれ、西洋詩（ポエトリー）の思想や形式を取り入れることで、従来の和歌や漢詩とは異なる新たな詩風を目指した。その革新性は、日本語の詩の在り方に大きな影響を与え、近代詩の発展を促すこととなった。

一方で、その名を模したと思われる『音狂詩抄』はどうかというと、実態は所詮、他者の作品を切り刻んだものに過ぎない。そのため、『新体詩抄』の名を借りたこと自体、いささか僭越な印象を与える。とはいえ、肯定的に解釈するならば、それしか成し得ぬ音ＭＡＤ作者の悲哀とも言えるだろう。

『音狂詩抄』の内容は、「音狂詩」という概念の提示に始まり、技法の解説や原詩の分類を、作例を交えながら紹介するなど、一般向けの解説書としての性格も備えている。

では、具体的にどのような技法が用いられているのか。



次章から、音狂詩の制作における主要な技法について詳しく見ていく。

技法

一口に「技法」といっても、その捉え方は多岐にわたる。そこで、まずは文の操作という観点から、音狂詩における具体的な手法を見ていくことにする。

置換

基本的な操作のひとつに、原詩の一節を素材の一節に置き換える手法がある。置き換えたことを強調するために、該当部分を太字にするなど、変化を加えることも少なくない。後述する「ルビ」が、原詩と素材の一節とを並列的に提示する手法であるのに対し、「置換」は素材だけを前面に立たせる点に特徴がある。

この手法を活かすためには、表面的には原詩の痕跡を隠しつつも、その構造や響きを素材の中に巧みに忍ばせることが求められる。そうすることで、原詩と素材とを比較しながら読むという、音狂詩ならではの能動的な鑑賞が成立する。

「この味が堪へ難キ」と君が言ったから
7月6日はサラダ記念日

俵万智『サラダ記念日』の一部を、玉音放送の言葉にすり替えた作品である。「いいね」を「堪へ難キ」と置き換えるだけで、「君」はたちまち「君主」の語感を帯び始め、後半の「7月6日はサラダ記念日」も「八月十五日は終戦記念日」の余韻を含むようになり、その変化が面白い。

省略

原詩の一節を別の文章に置き換えるのでもなく、そのまま残すのでもなく、ただ省く技法。これは、冗長さを削ぎ落とし、詩のリズムや流れを調整するためにもっぱら用いられるが、意図的に意味を断絶させたい場合にも用いられる。

たとえば、同じ構造の塊が何度も繰り返される場合、その回数を減らすことで、テンポを速めると同時に、詩全体の流れを引き締めることができる。また、要所だけを抽出することで、原詩の骨格を保ちながら、速度感を生み出すことも可能である。

言葉の置き換えが適切でなく、かといって原詩をそのまま残すと流れを損なう場合にも、省略は有効な手段となる。

るるるるるるるるるるるるるるるるるるるるるるる

倦怠

冒頭、草野心平『生殖　Ⅰ』を思わせる「る」の連続から始まるが、二行目に「倦怠」が現れることで、実は高橋新吉『皿』の冒頭であることが明らかになる。つまり、「る」の連続は、「皿」の連続に対する「置換」だったわけである。しかし、結局のところ出落ちに過ぎず、以降は余計であるため「省略」されている。

挿入

「挿入」とは、「省略」とは逆に、原詩には存在しない語句やフレーズを加える技法である。特に定型詩においては、語の追加によってリズムがつんのめるようになり、その違和感がユーモアや意外性を生む。

厳粛な詩に場違いな語を加えることで脱力感を演出したり、整然とした詩の中に唐突に異質な要素を差し込むことで意外性を際立たせたりすることができる。

秋になると
果物はなにもかも忘れてしまつて
吾輩は猫である。名前はまだ無い。
うつとりと実のつてゆくらしい

八木重吉『果物』の中に、突如、夏目漱石『吾輩は猫である』の冒頭の一節が「挿入」されている。一瞬、果物に猫が憑依したかのような錯覚を引き起こす仕掛けになっていて、面白い。

ルビ

主に、原詩の本文をそのまま残し、ルビとして素材の文章を並置することで、意味や解釈に広がりを持たせる技法。原詩と調和する文を添えれば原詩と素材の共通点を強調することができ、正反対の内容の文を配置すれば断絶や皮肉を生み出すこともできる。また、メタ的な視点や突っ込みを挿し込むことで、詩に別の語り口や含みを付与することも可能で、応用範囲は広い。

円城塔の短編集『文字渦』の一編「誤字」のように、ルビを独り歩きさせる試みもないではないが、よほどの理論武装がないかぎり、独善に陥りやすく、読む側は途中で匙



を投げることになるだろう。

天の原ふりさけ見れば春日なる
智恵子は東京に空が無いといふ、
三笠の山に出でし月かも
ほんとの空が見たいといふ。

阿倍仲麻呂の和歌に、高村光太郎『あどけない話』が重ねられている。前者は、唐の空に故郷との連続性を見出し、後者は、東京の空に故郷との断絶を見ている。

括弧

括弧は原詩の文に割り込むことで、意味や文脈の付加、内容の補足、あるいは勝手な心中の吐露などを演出できる技法である。ルビが本文と「並列的」に共存するのに対し、括弧は「後置」されるため、読みの時間差を利用して意図的な違和感や脱臼を生み出しやすい。

また、割注を用いることで、解説的・注釈的な印象を強く与えることも可能である。

囈語（うわごと。ねごと。たわごと。）
竊盗（他人の財物をこっそりぬすむこと。また、その人。）金魚（フナの飼養変種。ひれ・眼・体色などに著しい変形が見られる。その原種の主なものは約一五〇〇年前に中国から輸入。色は紅・白または紅白交り。）
強盗（暴力や脅迫を用いて、他人の財物を奪うこと。）喇叭（金管楽器（信号喇叭・トランペット・ホルンなど）の汎称。真鍮管の一端に吹口をつけ、他端の広く開いたもの。）
恐喝（おどしつけること。おどして金品をゆすりとること。）胡弓（擦弦楽器の一。形は三味線に似て小さく、胴に皮を張り、棹をつけて三本または四本の弦を張り、垂直に持ち、馬尾毛の弓の弦で擦って奏する。）
賭博（金銭・品物を賭けて勝負を争う遊戯。かけごと。ばくち。博奕。）ねこ（食肉目の家畜。エジプト時代から人に飼われ、偶像化され、神聖視された。現在では愛玩用・鼠駆除用などとして広く飼養する。）
詐欺（いつわりあざむくこと。）更紗（五彩で、人物・鳥獣・花卉など種々の模様を捺染した金巾または絹布。もとインド西岸のスラタやシャムから渡来したが、今は西洋から輸入し、わが国でも算出。印花布。花布。）
涜職（職を瀆すこと。私欲のために職務・地位を濫用すること。汚職。）天鵞絨（もと西洋から舶来した特殊の織り方による織物。経または緯に針金を織り込み、織り上げて後これを抜き取るとき、経または緯の輪奈をなしているのを切り放って毛を立たせたもの。）
姦淫（不正な男女の交わり。不倫な情事。）林檎（バラ科の落葉高木。中央アジア原産、寒地に適する。幹の高さ約三～九㍍、葉は楕円形。春、白色で紅暈あるサクラに似た五弁の花を開き、果実は円形、夏・秋に熟し、味は甘酸っぱく、食用。）

傷害（きずつけ、そこなうこと。）雲雀（スズメ目ヒバリ科の小鳥。スズメよりやや大きく、背面は黄褐色の地に黒褐色の斑がある。腹部は白く、後趾の爪は非常に長い。日本各地の畑地・草原などに巣をつくり、空中高くのぼってさえずる。籠鳥として古くから飼育される。）殺人（人をころすこと。）ちゅりつぷ（ユリ科の多年草。中央アジア原産。高さ二〇～五〇センチメートル。地下に鱗茎があり、葉は大きく披針形。四～五月頃花茎を出し、頂端に黄・赤・白色などの美麗な六弁鐘形の花を開く。）堕胎（生命ある胎児を自然の分娩期に先だって人為的に母体外に排出させること。こおろし。人工妊娠中絶。）陰影（うすくらいかげ。くもり。転じて、平板ではなく深みのあること。ニュアンス。）騒擾（さわぎみだれること。騒動。擾乱。）ゆき（水蒸気が空中で昇華し結晶となって降る白いもの。結晶は六方晶系に属するが、外観は多様で、主な外形は六花・角板・角柱・針。）放火（わざと火をつけて火事を起すこと。つけび。ひつけ。）まるめろ（バラ科の落葉高木。高さ約五メートル。春、白または淡紅色のボケにに似た五弁花をつける。果実は黄色で円く、外面に綿毛を被り、甘酸っぽくて香気があり、普通、砂糖漬として食用。）誘拐（かどわかすこと。人をあざむいて誘い出すこと。）かすてえら（（もとカスティリアで製出したからという。オランダ人から長崎に伝えられた）小麦粉ひ鶏卵と砂糖・水飴とをまぜて焼いた菓子。）。

山村暮鳥の『囈語』は、「賭博ねこ」のように、罪名と具体物とを助詞抜きに直接ぶつけることで、意味の衝突や広がりを生じさせた作品である。本作では、それぞれの名詞に対し、いちいち割注で語釈が施されており、まるで顕微鏡で覗き込むかのように、一単語一単語を細部まで鑑賞することを強いられる。そのため、原詩とは鑑賞体験を全く異としている。

その他技法

これまで紹介してきた単純な文字列の操作から一歩踏み出し、より構造的・演出的な工夫を含む技法を紹介する。

CV

音MADにおける「人力VOCALOID」では、元の歌詞に改変を加えず、オリジナルのまま歌わせることも多い。このニュアンスを音狂詩に応用したい場合、たとえば戯曲や台本のように、誰かの台詞として扱うことで、詩の「話者」を上書きし、作品に語りの位相を加えることができる。

optical, poem, girls,

希美　「水晶」
みぞれ　「の」
希美　「四角」
みぞれ　「は」
希美　「風」
みぞれ　「の」
希美　「四角である」



希美　「水晶」
みぞれ　「の」
希美　「四角」
みぞれ　「は」
希美　「水」
みぞれ　「の」
希美　「四角である」

希美　「水晶」
みぞれ　「の」
希美　「四角」
みぞれ　「は」
希美　「憂愁」
みぞれ　「の」
希美　「四角である」
希美　「水晶」
みぞれ　「の」
希美　「四角」
みぞれ　「は」
希美　「寂寥」
みぞれ　「の」
希美　「四角である」

希美　「希美」
みぞれ　「の」
希美　「フルート」
みぞれ　「が」
希美　「好き」

北園克衛『optical poem』を、武田綾乃『響け！ユーフォニアム』の登場人物である傘木希美と鎧塚みぞれが、一行ずつ交互に朗読するという設定に仕立て上げられている。原詩が助詞で改行される構造を受けて、名詞など意味を持つ語は希美が、助詞はみぞれが絶えず担当するかたちになっている。その分担を活かし、最後にささやかな仕掛けが施されている。

原詩不使用

音ＭＡＤには、原曲の音源を用いずに、素材の音だけで原曲を再現する「原曲不使用」という手法がある。この手法が成立するのは、楽曲の「らしさ」がメロディやリズムなどの構造によって担保されており、それらを模倣することで原曲の印象を再生産できるためである。

　では、詩において同様の手法は可能だろうか。

音狂詩における「原詩不使用」は、原詩を一切引用せず、素材のみで原詩の印象を呼び起こす試みである。そのためには、原詩の構造や語り口、テンポといった、その詩をその詩たらしめている要素を執拗に分析し、素材によって再構成する必要がある。したがって、極めて難度の高い手法であると言える。

――あなたはベティですか。
――はい。私はベティです。
――あなたは結婚していますか。
――私はかつて結婚していました。
――ご主人とは離婚したのですか。
――いいえ、彼はなくなりました。

――ジャックは幼い日の初恋をありありと思い出した。むこうもこっちも独身。何の支障もない。
だが、今日のジャックにはそれができなかった。
彼は、言葉遣いが三十数年前に戻ってしまっているのだ。
女性をくどこうとすると、こんな言いまわししか頭に浮かんでこない。

西條八十『かなりや』を、清水義範『永遠のジャック&ベティ』で再構成した作品とのことだが、あまり上手くいっているとは言い難い。原詩の「唄を忘れた金糸雀は、後の山に棄てましよか。」「いえ、いえ、それはなりませぬ。」という対話形式に、英語教科書の直訳調の奇妙なやりとりを重ねるという発想自体は悪くない。だが、そこから先の工夫が続かず、発想だけで力尽きてしまった印象を受ける。最後に「こんな言いまわししか頭に浮かんでこない。」と締めたが、余韻を出したつもりで、かえって見苦しく投げ出した印象のほうが強い。

原詩弄り

音MADにおける「原曲弄り」のように、音狂詩にも、原詩そのものに改変を加える手法がある。語句や語順、構造を再構築することで、元の意味を脱臼させたり、新たな意味を浮かび上がらせたりすることが可能である。

例えば、特定語句の反復、語の入れ替え、省略、誤読の誘発など、多様な操作があり得る。こうした改変により、原詩のニュアンスを過剰に強調したり、戯画化・ナンセンス化するなど、さまざまな効果が生まれる。

また、他のテキスト素材と組み合わせると、「原詩弄り」の効果が相対的に薄れるため、あえて原詩のみを用いて完



結させた作品も少なくない。

「遊ばう」つていふと
「ごめんね」つていふ。
「馬鹿」つていふと
「ごめんね」つていふ。
「もう遊ばない」つていふと
「ごめんね」つていふ。

さうして、あとで
さみしくなつて、

「ごめんね」つていふと
「馬鹿」つていふ。

金子みすゞ『こだまでせうか』を改変した作品である。鸚鵡返しだった原詩の応答がすべて「ごめんね」に置き換えられることで、二人の関係にどこか不穏な気配が漂いはじめる。そして最後、「馬鹿」と返して締めくくられることで、それまで抑え込まれていた鬱憤が感じ取れる。

VST

原詩ないし素材に対して、DAWでVSTを挿すように、言語的・構造的なエフェクトを意図的に施す手法を指す。たとえば、ディレイを模すならフレーズの反復、ディストーションなら濁点・半濁点の付加、グリッチであれば語の欠落や文の断裂、あるいはランダムなジャンプといった具合に、各エフェクトの音響的性質を言語的に翻案することで、多彩な表現が可能となる。

「遊ばう」(リバーブ)つていふと
「遊ばぉぉぉぉうぅぅぅ……」つていふ。
「馬鹿」(ピッチシフター)つていふと
「ばぁあか……」つていふ。
「もう遊ばない」(グリッチ)つていふと
「も…あ…ぼ……な…なぃ……」つていふ。
さうして、(エコー)あとで
さみしくなつて、
　なつて、
　　て、
　　　、

「ごめんね」(オートチューン)つていふと
「ゴ↑メ↓ン↓ネ↑〜〜〜〜」つていふ。
こだまでせうか(ディストーション)、
い゛い゛え゛た゛れ゛で゛も゛。゛

　これも、金子みすゞ『こだまでせうか』を改変した作品である。鸚鵡返しという原詩の構造を活かし、コール部分にはエフェクト適用前の語とそのエフェクト名をルビで添え、レスポンス部分には変換後の語を対応させている。

タイポグラフィ

　コンクリート・ポエトリー、視覚詩といった例外を除けば、詩は一般に、言葉が線条的に連なる形式をとる。「タイポグラフィ」は、この線条性を意図的にほどき、言葉を二次元的・視覚的に再配置する手法を指す。
　音MADにおいても、しばしばテキストがグラフィカルに配置されるが、これを音狂詩に応用したものと見なすことができる。
　この手法も「原詩弄り」同様、原詩のみで完結させた作品が多い。

椿

女子八百米リレー。

彼女は第三コーナーでぽとりと倒れて。

落下。



北川冬彦『椿』のテキストをグラフィカルに再配置した作品。詩の内容に沿った配置にはなっているが、それ以上の読みを促す工夫はなく、原詩の強度を削ぐばかりである。

原詩

原「詩」とあるとおり、音狂詩においてベースとして用いられるテキストは、詩形式のものが主である。しかし、小説、歌詞、随筆など、詩以外の文芸ジャンルからの引用も少なくなく、その場合でも便宜上「原詩」と呼ばれる。特に小説のように原文が長大な場合には、全文ではなく一節のみを抜粋して用いられることが多い。

音狂詩において原詩として用いられる詩形のなかでも、特に定型詩は、それぞれ固有の形式的制約を備えているため、ジャンルとしての輪郭が明瞭であり、分析や比較の対象としやすい。そこで以下では、定型詩を中心にさまざまな詩型を取り上げ、それぞれを原詩として採用した場合に生じる特徴や制約について考察する。

俳句

俳句は、五・七・五の十七音という極めて短い定型詩であり、さらに季語を含むという制約があるため、音狂詩において改変の余地は極めて限られている。

たとえば、季語に五音を費やしている句を考えてみる。季語の五音を「置換」する場合、代わりに何を置くかで選択肢は二つに分かれる。一つは別の季語を置くこと、もう一つは季語以外の語を置くことである。前者では「季語が動く」という批判的なメッセージを帯びかねず、後者では句が無季となるため、印象が大きく変化する。

では、残りの十二音を置換する場合はどうか。一見こちらのほうが自由度は高そうだが、俳句はその短さゆえに、一語一語の意味や調子の比重が非常に大きい。わずかな改変であっても原句の骨格が損なわれやすく、結果として原詩に基づく音狂詩としての輪郭が曖昧になる。そのため、いっそ最初からオリジナルの俳句を作るべきではないかという根本的な問いに行き着いてしまう。

このように、俳句を原詩とする場合、どのような改変であっても句全体に大きな影響を与える。よって、改変は常に慎重であるべきであり、「置換」よりも「ルビ」を用いて意味の多重性を付加するなど、より繊細な手つきが求められる。

おそるべき君等の乳房こぼれおり駈けぬけすぎし
　わが少年期

西東三鬼の俳句「おそるべき君等の乳房夏来る」に、寺山修司の短歌「日あたりて雲雀の巣藁こぼれおり駈けぬけすぎしわが少年期」を合成した作品。寺山修司がかつて俳句の一部を拝借して短歌に仕立て、「剽窃」と非難された経緯を踏まえたものと思われる。「乳房」と「こぼれおり」とを接続させたのはやや露骨か。

和歌・短歌

和歌や短歌は、主に五・七・五・七・七の三十一音から成る定型詩であり、俳句に比べ音数が多く、また季語を必須としないため、改変の自由度が高い。たとえば、ある一部分の語句を変更しても、全体への影響は俳句と比較して相対的に小さく抑えられる。その意味で、和歌・短歌は「定型」という枠組みを持ちながらも、比較的柔軟な改作が可能な詩型である。

音狂詩に挑戦してみたいと考える人にとって、程よい短さと構造の明快さを備えており、導入としても親しみやすい形式と言えるだろう。

「アヲによし」
　「なら…」

枕詞「あをによし」と秋本治『こちら葛飾区亀有公園前派出所』に登場する「アオいいよね」「いい…」の台詞とを組み合わせた作品。「あをによし」と「アオいいよね」とが時代を超えて重なり合うのが面白い。



秋本治『こちら葛飾区亀有公園前派出所』166
『がんばれ麗子の巻』より



漢詩

漢詩は、五言絶句や七言律詩といった厳格な音数と韻律に基づいて構成されており、原詩の構造を保ったまま改作するには高度な知識と技術を要する。特に、押韻や対句などの要素が緻密に編み込まれているため、一漢字の改変であっても、詩全体の均衡を大きく崩しかねない。

そのため、「置換」によって直接改変するよりも、「ルビ」を用いて日本語を重ねる手法のほうが取り組みやすい。また、そうすることで、古の中国と現代日本という時空の対比が自然に浮かび上がるという利点もある。

兩人對酌山花開（空に真赤な雲のいろ。）
一杯一杯復一杯（玻璃に真赤な酒の色。）
我醉欲眠卿且去（なんでこの身が悲しかろ。）
明朝有意抱琴來（空に真赤な雲のいろ。）

李白の七言絶句『山中与幽人対酌』に北原白秋『空に真赤な』を重ね合わせた作品。時代も場所も越えて交わる享楽の情景を、山の花と真赤な空とが、鮮やかに染め上げている。

七五調、五七調

七五調・五七調は、和歌や新体詩から現代の歌謡曲に至るまで、時代を超えて広く用いられてきた。これらは句ごとの拍数が固定されており、七音句と五音句の反復によって構成されるため、同じ音数の句同士で「置換」することが容易である。

このような構造的な規則性は、音狂詩の制作においても都合が良い。というのも、既存のフレーズを、リズムを崩すことなく差し替えられるため、「とりあえず置換してみる→評価する→しっくり来なければ再置換する」といった試行錯誤のサイクルを高速で回す方法論が成り立つからである。

コロガセ、コロガセ、ビール樽、
赤イ落日（イリヒ）ノナダラ坂、
トメテモトマラヌモノナラバ
コロガセ、コロガセ、ビール樽。

今日人類がはじめて　木星についたよ
ピテカントロプスになる日も　近づいたんだよ

北原白秋『ビール樽』に、たまの楽曲『さよなら人類』のサビを付加した作品。『さよなら人類』のサビ以外は七五調で書かれているため、その部分を七五調の詩である『ビール樽』に置き換えることで、替え歌のように歌える仕掛けになっている。しかし、それ以上の意図や効果は特に見られず、単なる形式的な結びつきにとどまっており、結局のところ、ただそれだけの作品である。

コンクリート・ポエトリー

コンクリート・ポエトリーは、言葉の意味内容よりも視覚的な形象性を重視する点で、先に述べた「タイポグラフィ」の技法と共通する側面を持つ。いずれも言葉を二次元上に視覚的に配置するという点で類似するが、両者には決定的な違いがあり、その違いは制作の仕方に大きく影響する。

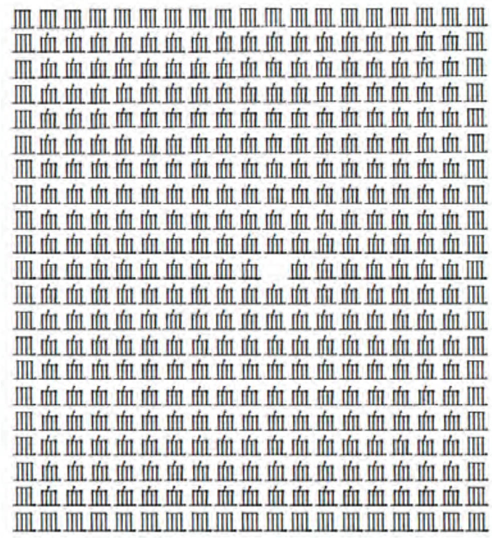
「タイポグラフィ」の場合、本来線条的に書かれた詩を視覚的に再構成する技法であるため、二次元上にどうレイアウトするかは音狂詩制作者の裁量に委ねられている。

一方、コンクリート・ポエトリーは原詩の段階で既に視覚的な構成を前提としており、語の配置や形状そのものが詩の本質を成す。視覚的要素は装飾ではなく構造そのものであり、音狂詩で取り扱う際は、その構造をいかに読み取り、継承し、発展させるかが制作上の鍵となる。

皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿
皿血血血血倦怠血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血額に蚯蚓が這ふ情熱血血血血皿
皿血血血血白米色のエプロンで血血血血血血皿
皿血血血血皿を拭くな血血血血血血血血血血皿
皿血血鼻の巣の黒い女血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血　血血血血血血血血血皿
皿血血血血其處にも諧謔が燻すぶつてゐる血皿
皿血血血血血人生を水に溶かせ血血血血血血皿
皿血血血血血血冷めたシチユーの鍋に血血血皿
皿血血血血退屈が浮く血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血皿を割れ血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血皿を割れば血血血血血血血血皿
皿血血倦怠の響きが出る。血血血血血血血血皿
皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿

新国誠一『皿と血』に、高橋新吉『皿』を埋め込んだ作品。「皿」と「血」という漢字の形態的同質性に着目した静的な原詩に対し、高橋新吉の詩句が割り込むことで、内容とも相俟って、「血」が熱を帯び始めている。




皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血　血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿血血血血血血血血血血血血血血血血血皿
皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿皿

新国誠一『皿と血』

むすび

以上、音狂詩について概観してきた。拙い案内ではあったが、せめてチラシのラフな店舗地図くらいには、音狂詩の輪郭を掴んでいただけたなら幸いである。

おそらく、ここで初めて「音狂詩」という言葉に触れた方も少なくないだろう。その中から、いずれ自ら作品を手がける作者が現れてくれるなら、これに勝る喜びはない。

最後に、自作の音狂詩をひとつ添えて、筆を置くことにしたい。最後までお読みいただき、ありがとうございました。

遂に、新しき詩歌の時は來りぬ「誰によって?」。
そはうつくしき曙のごとくなりき「あなたによって」。

《参考文献など》

三好行雄『日本の近代文学』（塙書房　1972）
近代詩歌の流れが概観できた。
入沢康夫『詩の構造についての覚え書——ぼくの《詩作品入門》』（筑摩書房　2025）
最近復刊されたので読んでみた。詩について深く考えたことがなかったため、問題意識そのものは理解できるものの、そうした問題が自分の中で肉体化された経験がないので、ぷかぷかとしている。
今野真二『振仮名の歴史』（岩波書店　2020）
黒田一平『文字と言語の創造性：六書からネットスラングまで』（京都大学学術出版会　2021）

任麗「関連性理論におけるルビの分析」（『国際日本学論叢』第8号　85―100）

振仮名、ルビの歴史や機能、使われ方について概観できた。

久松健一「原稿の下に隠されしもの“引用・模倣・盗用・盗作”を通じて文芸の創造のなんたるかを考える2.「盗むこと」を創作の原理とした男・寺山修司」（『明治大学教養論集』第446号　67―93）

主に寺山修司を例に挙げ、模倣と創作の関係について論じており、面白い。

太田蓉子「「あをによし」の意味とその変容」
(https://kmanyo.sakura.ne.jp/o/202009ota.pdf)

「あをによし」の意味の変遷が詳しく書かれている。

清水義範『永遠のジャック&ベティ』（講談社　1988）

今読むとさすがに時代
を感じる。

秋本治『こちら葛飾区亀有公園前派出所　166』（集英社　2009）

語ろうと思えばいくらでも語れる者があえて語らないという態度こそが重要なのだが、「寡黙である」という状態は、語れない者でも装うことができる。そこにこそ、本質的な意味があると思う。

寺山修司『寺山修司全歌集』（講談社　2011）

コラージュ的手法についてもう少し勉強したい。

新国誠一『新国誠一詩集』（思潮社　2019）

北園克衛『北園克衛詩集』（思潮社　1981）

DTP時代におけるコンクリート・ポエトリーとは。

西原大輔編『一冊で読む日本の近代詩500』（笠間書院　2023）

たくさんの詩、たくさんの作者に出会わせてくれてありがとう。この本がなければ書けなかった。







音MAD-mixはどこから来たのか?

竹塔
BaN長





二〇二五年四月二十七日、Discordにて収録
BaN長 – 音MADLIVE 主催
竹塔 – 音MAD-mix 創始者

B：音MAD-mixのことを喋るにあたって、導入というか、記憶に新しいと思うのでnerdtronics3の話から始めたいです。まずはお疲れ様でした。

竹塔：お疲れ様でした。

B：竹塔さんは音MAD-mixの制作担当で、僕は機材周りと本番での送出担当という立場でした。最初に、シンプルにイベントの感想をお聞きしたいですね。特に、最初に音MAD-mixを始めた人として、なにか感じたことはありましたか？

竹塔：どうだろう……。どうだろうって全然マイナスな意味ではなくて。それでいうと、実はnerdtronics2の時にも音MAD-mix担当として、owataxさんに声を掛けられてたんですよ。だけど「出ません」って返事して、owataxさんにめっちゃ驚かれて（笑）。「この人出るだろ」みたいな感じで呼んだのに、出ないんかいっていう。

B：（笑）。それは出なかったのは何か理由があったんですか？

竹塔：出ないのは、二〇一九年の茶箱でnerdtronicsの時に自分の中である程度やり尽くしたというか、めっちゃウケたって印象があって。

B：なるほど。もうそこで自分のやりたいことをやり切っていた。

竹塔：そうですね。あと、他の人が自分と同じくらいウケる経験もしてほしいし、みたいな。

B：nerdtronicsの1から2って三年くらい期間がありますけど、その間にやりたいことが生まれた訳ではなかったんですね。

竹塔：そうですね。

B：なるほど。でも僕自身も結構そういう気持ちがあって、こういう機会が二回あると思ってないからやり尽くすつもりでいたというか。竹塔さんは次がある可能性って考えてました？

竹塔：あーどう思ってたんだろう……。でも、まさか2をMOGRAでやることになるとは思わなかったですよね。

B：そうですね……。茶箱って音の良さでは知られているような良い小箱ですけど最大キャパ40くらいで、MOGRAって言ったら……あの？という驚きはありました。まあ、そこを飛び越えてこの前WOMBに行っちゃったんですけど（笑）。

竹塔：それはもう信じらんないですよね。

B：信じられないことですよ。茶箱→MOGRA→WOMBと、着実にパワーアップしている。

竹塔：（笑）。常に2倍、3倍の規模になっていってる。

B：竹塔さんは2には不参加だったけど、3に至るまでにまた三年くらい空く訳ですよね。1から2までの三年と、



２から3までの三年は結構違いがありましたか？

竹塔：まず、owataxさんからＤＭで誘われた時に、イベントの会場を聞いてなくて。「nerdtronics3で音ＭＡＤ-ｍｉｘ作ってくれませんか？」って言われたんですけど、俺はMOGRAが会場だと思い込んでて。どうしよっかなーって悩んで、いやでもあのMOGRAでの空気を俺も味わいたい！と思って。

Ｂ：otogrooveもありましたしね。

竹塔：オトグルもあったし。で、「やります！」って言ってサーバーに入ったら、「会場はWOMBを検討してます」って書いてあって。

Ｂ：（笑）。すごい罠！

竹塔：言ってよ！っていうのがまずありました（笑）。誘われたのが二〇二四年の八月とかで、二〇二四年の四月に『NIGHT HIKE』という、それこそ原口沙輔さんとかが出てるイベントでWOMBには行ったことあったんで。しかもowataxさんと行ってたんですよ。

Ｂ：じゃあ一緒に行った人に誘われる形になって、WOMBって言ったらNIGHT HIKEで行ったあそこか、っていうことが分かって。

竹塔：そうです。ヤバ！っていう（笑）。

Ｂ：（笑）。MOGRAとかの今までやったことある規模くらいのを想像してたら、それどころじゃない騒ぎだった。

竹塔：……あ！　ちょっと話が逸れるけど、３の勧誘を受ける前に「映画館で見る音ＭＡＤ（1）」に行ってて、そこで「あ、俺ちゃんと盛り上がるｍｉｘ作れるな」という手応えはあったのかもしれない。「盛り上がったなー」って。

Ｂ：おお。僕も現場にいたんですけど、未だにすごく印象に残っているｍｉｘです。ごちうさのめっちゃブラー掛かってるやつ（2）とか、ああいうのを大音量・大画面で見ると、やっぱり普段モニターで見ているものとは全然違う迫力があるのを感じましたね。

竹塔：そうですね。それもあるし、「みんなで一緒に見る」のも印象が変わりますよね。個別のモニターじゃなくて。

Ｂ：わかります。じゃあ竹塔さんとしては、WOMBだって知って驚いたけど、「映画館で見る」があったから音ＭＡＤ-ｍｉｘを作れるという感覚はあったんですね。１以来、六年ぶりにやるみたいな感じではなかった。

竹塔：そうですね。いま話しててそうだったな……と思いました。

Ｂ：直近で音ＭＡＤ-ｍｉｘを作れることが分かってたのは大きいですね。今回ｍｉｘを作るにあたって、１と変えようとした所とかってあったんですか？

竹塔：何だろうな……。でも、茶箱の時とは全然違う規模だけど「日和ってなかったな」って自分では思ってて。これやったら安牌、みたいなことはしなかったとは思ってますね。

B：なるほど。「こういう部分での盛り上がりは堅実に……」みたいな打算はあまり無かったんですね。ある意味、「自分のやりたいことをやる」的な意味では、1と心持ちは変わってないんですかね？

竹塔：どうなんだろうな……。1の時は、凛又を流したいっていうのは明確にあったけど（笑）。実際違うのかもしれないけど、当時は10選の上位から動画を選ぶことをちょっと意識した所があったと思ってますね。

B：「リアルで音MADを流す」ということがどうなるのかまだ誰もよく分かってない時に、「ちゃんとしたものを作ろう」という意味で、そういう意識になったのかもしれないですね。僕も1の音MAD-mixを作る時は、たぶんそんな感じの意識でした。ウケてるものから選ぶというか。

竹塔：おー。

B：nerdtronics1の前に『.2DGIRLS』という音MAD-mixを作ってて、「.2DGIRLSっぽいことをやろう」っていう意識がありましたね。なんでかというと、すごく竹塔さんに褒めてもらってた動画だったので。

竹塔：あれは未だに良い動画！

B：ありがとうございます（笑）。それがあって、こんなに一人の人に刺さるってことは、大ウケにはならずとも誰かにすごく刺さればいいな、という感覚が当時はあって。『.2DGIRLS』は二次元の女の子という縛りでしたけど、それを外して、『.2DGIRLS』の感覚を音MAD全体に広げたらどうか、っていう風に作ったのがnerdtronics1のmixでしたね。でも、結構手探りだった感じはありますね。

竹塔：まあ、あれはみんな手探りでしたね。

B：その手探りだった頃に比べると、竹塔さんも3の方がやりたいことをよりやってる感じはあるのかもしれない。自由というか。「WOMBだから」とか「3だから」というプレッシャーには、あんまり絡め取られてない感じがしますね。

竹塔：そういえば、イベントが終わってから今回作ったmixのプロジェクトファイルの履歴を遡って見てみたんですけど、全然迷わずにポンポン置いてできあがってて、何にも読み取れなくて（笑）。

B：（笑）。迷った所があると「ここはこういう風に考えて……」というのがあって振り返りやすいですけど。

竹塔：なんか全然迷わずにアレができてて。「こいつ天才か？」って。

B：（笑）。すごいな。

竹塔：すごかった。だから、結局なに考えてたかわかんないです（笑）。

B：あえて理由を付けるとすると、誘われてから初めて「どうしよう？」って考え始めるんじゃなくて、「映画館で見る」を経て、竹塔さんの中でやりた



いことが分かってたのは大きかったのかもしれないですね。あと、色々竹塔さんの動向を横で見ていて、この数年間における状況の変化も大きいと思ってて。

竹塔：そうですねえ。

B：自分はどういうものが好きか、というのをきちんと理解している印象があります。あとは、NIGHT HIKE 以外にもクラブイベントに足を運ぶようになってますよね。

竹塔： MOGRA には二、三回行ってるかな。

B：そこで低音の鳴りとかを自分の体感として認識しているというのも大きいんじゃないかな、と勝手に思ってます。

竹塔：「こうやれば低音が大きくなる」というのは、技術的にも分かってましたね。あと、「こういう動画は低音が大きい」ということが聞いててもわかるというか。

B： ＰＣで作ってＰＣで聞くために作られた音ＭＡＤ特有の音域がありますからね。そのまま箱で流すとセリフが埋もれやすいとか、どれぐらいブーストすればどれぐらい聴感が変わるのか、普通のＤＪとは全然違って参考にできるものが少ない中で、そこを分かってたというのは、さっきの「迷ってなかった」に繋がるんじゃないかと思います。でもあのｍｉｘを迷わないで作ってるのは普通にすごいと思いますけどね（笑）。

竹塔：（笑）。何なんだろう。プロジェクトファイル見ててもマジで意味わかんなかった。

＊

竹塔：そう考えるともう一つあって、nerdtronics3 に誘われてから開催までの間に、1時さんが茶箱でやった『BATTLE X PRESS』（以下、ＢＸＰ）の打ち上げがあるんですよね。

B：『BATTLE OUT BURN』（以下、BOB）ですね。実は茶箱の公式ＨＰにも載っていますね(3)。

竹塔：あれで、『スコーピオンドームの貴重な捕食シーン』っていう新作を作って流してもらったんですよね。それがあんまりウケなかった、っていうのがあって。「みんながまったく聞いたことが無い曲だとウケないんだ」っていうのをそこで知って。じゃああんまり完全な新作って作んない方がいいのかな、っていうのを感覚として学んだっていうのはありますね。

B：なるほど。今回は新作だと『わるなぎ』や『めじろけ』のリメイクはありましたが、曲も素材もまったく新規のパートというのは無かったですもんね。

竹塔：そうですね。完全新作っていうのは無かった。BOB で自分の中では「あ、失敗したな」っていうのがあって。これは経験として大きかったです

ね。よい経験だった。

B：「新作を作る」選択肢が消えていたのは、これも「迷わなかった」ことに繋がってくる気がしますね。「新作やったらウケるかも」という考えが頭にあると、いずれ選びそうになるじゃないですか。

竹塔：「みんなこれは驚くぞ〜！」って思ってやったら、ポカーンな時があるっていうね（笑）。でも逆に言うと、なありさんが全部新作でブチ上げてたから、やっぱ化け物ですよ（笑）。

B：なありさんはちょっとすごすぎ！

竹塔：あれはなありさんにしかできない。

B：なありさんとも打ち上げで話して、ベースミュージックと音ＭＡＤの相性が良いという感覚に基づいてるみたいで、みんなにやってほしいっていうのがあるみたいです。実際、あれを見てやりたいと思う人はいておかしくないなと思います。

竹塔：昨日超晒し見てたら、ああいう感じの二本くらいありましたよ。

B：やっぱり！　ベースミュージック自体が、聞くための能動性がいるというか、自分でこういうジャンルがあることを認識してアーティストを掘らないと聞けないから、そこのハードルはありますけど。なありさんがあの場所で、あのキャパで、あの内容を完全にやり切る超絶カッコ良いことをしてるから来ている波だと思いますね。

竹塔：カッコ良すぎる。

＊

B：ここまでの話で、nerdtronics3に至るまでの竹塔さんの最近の流れというのは見えてきた感じがしました。二〇二四年にあったことの影響が大きいですね。

竹塔：振り返ると結構ありましたね。ＢＸＰの打ち上げもそうだけど、色々なイベントを起こす人が増えたからですかね。

B：それは大いにあると思います。で、ここからは話題をnerdtronics3以前に移して、色々な出来事をお互いの視点で振り返りながら、nerdtronics3に至るまでの流れを明らかにしていければいいなと思っています。

竹塔：お願いします！

B：どうやって聞いていこうかな……。じゃあ、一番最初の音ＭＡＤ-ｍｉｘの話からしましょう。二〇一四年三月二日に、『音MAD-mix.wav』を竹塔さんが投稿されました。この動画を投稿するきっかけの動画とか、きっかけとなる出来事ってありましたか？

竹塔：『.wav』を作ろうってなるきっかけは、『MADLIVE EXP!!!!!』（以下、ＭＬＥ）のvol.1ですね。それで、街道Ｐ[4]のブロマガに『im@s ＭＡＤ-ｍｉｘ(仮題)はじめました』という記事があるんですけど、これを言わなくちゃなって思ったのはなんでかという



と、『.wav』の説明文にこの記事のリンクがあるんですよね。

B：本当だ。

竹塔：この記事に「触発されて」っていうのが、俺も見返してそうだったんだと思って。まったく忘れてた。

B：『MLE vol.1』は二月一日ですね。二〇一四年の二月一日。僕の初投稿の五日前だ。

竹塔：すげー。巡り合わせだ。

B：この頃は知る由も無かったですけどね（笑）。

竹塔：ああ……思い出すなあ色々。たぶん名前とか、概念として記事にリンクしたんだと思いますね。

B：ＭＡＤ-ｍｉｘっていうものがあって、それを音ＭＡＤでやってみたよ、っていう感じで。

竹塔：そうそう。実際に精神的に影響されてるのは、記事の次のイベントの『MADLIVE EXP!!!!! vol.1』です。『MLE vol.1』にはあざとすさんっていう音ＭＡＤ作者が参加してたりしてたんですよね。

B：ああ！『THE HITORI』とかの作者の方ですね。あとは「前回のラブライブ！」のやつとか。

竹塔：そうですそうです。それは『LOVELIVE LOST』かな。……めっちゃ個人的な話だけど、vol.1やってる時とサークルの飲み会が被ってて、リアルタイムでは見てなかったことまで覚えてますね。

B：（笑）。「十一年前、サークルの飲み会と被る」と（議事録に記入）。

竹塔：（笑）。本当かこれ。それで、話が前後するんですけど、自分がやっていた「あのぢの」というニコマス動画を上げているアカウントは、色々な方の影響を受けていて。まず、まちぼんＰであったり。

B：ああはい！　あとは、FRISKPとかtatagu さんとか？

竹塔：まさにそうですね！　ＭＬＥに出てた人たちみんなそうだな。それで、色々な人に影響されていた、というのが背景にあった上で、そのサークルの飲み会から帰ってきて、ＭＬＥのタイムシフトを見たら、まちぼんＰのｍｉｘにあのぢのが投稿した『Repetition』っていう動画が入ってたんですよね。

B：ああ！　それはかなり嬉しいですね。

竹塔：自分が影響された人のブロックに、自分の動画があるっていう。今まで音ＭＡＤのコミュニティで得たことのない感情になって。

B：なるほど。ここでちょっと確認ですけど、音ＭＡＤのコミュニティには初投稿の二〇〇九年二月前後からいたと思うのですが、ニコマスを見始めたのはいつからだったんですか？

竹塔：ニコマスは二〇一二年以降ですね。大学入ってからなんで。

B：じゃあ先に音ＭＡＤから始まって、途中からニコマスも見出して、って感

じなんですね。その状態で『MLE vol.1』で自分の動画が流れるに至って、音MADではあまり感じたことの無かったタイプの感慨があった。

竹塔：そうなんですよ。10選でも、二〇一三年まではあんまり票も入ってない人だったんで。

B：自分の動画が名指しで評価される経験はそんなに多くなかったんですね。でもその後、二〇一四年はめちゃくちゃ票が入ることになります。

竹塔：ありがたいことに。二〇一四年は激動でしたね、そう考えると。

B：二〇一四年に、竹塔さんの経験としてはかなり色々あった、といえるかもしれないですね。

竹塔：うん、そうですね。

＊

B：あのぢのさんの動画が流れたまちぼんPのm・i・xっていうのは、どれでしたっけ？

竹塔：これです！

B：ああこれか！　このm・i・xは僕もすごく大好きなm・i・xです。

竹塔：15分55秒からの、ハニハニPに繋がる所で流れます。

B：そうですね！　ハニハニPの『BEATBOP』だ。このm・i・xはすごいですよね。

竹塔：これはめちゃくちゃ色々なことしてる……。映像も音声も。

B：そういえば、この時点でまちぼんPを認識してると思うんですけど、二〇一二年くらいからニコマスを見始めて一、二年で、投稿者まで把握するような見方までやってたんですか？

竹塔：あー、どうなんだろう？　少なくともeiteiさんという方が、新着動画を見る生放送を三日おきくらいに当時やっていて。

B：すごいな……。じゃあ、その生放送で結構見ていった感じなんですね。話が逸れるけど、eiteiさんで好きな動画なんかあったんだよな。

竹塔：eiteiさんは本当に独特な……。字幕だけでストーリー繋いでくみたいな。＊＊Pって書かれる方ですね。

B：あ、これだわ。全然本筋には関係ないけど（笑）。

竹塔：そうそう、こういう動画。

B：すごく面白いトーンですよね。

竹塔：うん。常にこの感じですよね。

B：じゃあそっか。eiteiさんの生放送を見ながら、そこで一気にまちぼんPとか、この人好きだなー、みたいなPまで見付けてたんですね。それで自分でも投稿を始めて、二年くらい経って影響を受けた人のm・i・xに自分の動画が流れたと。すごいな。感動があるな。

竹塔：（笑）。いや、すごいことです。

＊

B：この『MLE vol.1』を見てすぐに、音MADでもやってみようって思ったんですか？



竹塔：いやーどうなんだろう……。でも、単一の動画で完結せずに前後の流れで動画の印象が変わるのを感じて、「これはすごいことだぞ！」と思ったのはこのイベントでしたね。音ＭＡＤでそういうことは、それまで無かったと思うんですよね。リク生とか動画紹介の生だと無差別に流れてたから。「流れを作る」ことがあまり無かった。

B：ランダムに、偶然連続して上手いこと流れることはあっても、その一連自体の流れというものはあまり考えられていなかったのかも。『MLE vol.1』を通して、動画を並べるアイデアと、その場での流れで動画の印象が変わることを知って、そこに自分の動画が使われたという感慨も重なって、『.wav』に繋がるって感じですかね。

竹塔：そうですね。

B：ちなみに、街道Ｐの「ＭＡＤ-ｍｉｘの作り方 その１ 全体の流れ編」という記事が、『.wav』投稿の三日後に公開されています。ここで面白いなと思ったのは、あのぢのさんとして『MLE vol.2』に呼ばれる前のこの時点で、街道Ｐが『.wav』に言及してるんですよね。『.wav』と『.kan』に言及してて、『「要求される技術が高そう」っていうコメントがあったけど、コツを掴めばできるから、僕のやり方を書きます』っていう形で、街道Ｐは記事を書いている。

竹塔：へえええ、そうだったんだ……。この辺の時の流れすごすぎる。めちゃめちゃ濃密な時間。

B：だから結構、ここでは竹塔さんと街道Ｐの間で相互作用が起きてるんですよね。

＊

B：そうなるとまちぼんＰの動画見たいな。いま見てもいいですか？

竹塔：いいですよ！

B：見ましょう！



街道Ｐ『【iM@S MAD+α】MADLIVE EXP!!!!! vol.1 [08-まちぼん編その１]』（2014）

https://www.nicovideo.jp/watch/sm23010315

2014年２月１日に開催されたMADLIVE EXP!!!!! vol.1で公開された動画。映像をまちぼんＰ、音源を街道Ｐが制作、セットリストはまちぼんＰ＆街道Ｐ両者による（投稿者コメント参照）。

B：これ僕、マジで一番見たｍｉｘかもしれないですね。動画投稿始めて一ヶ月くらいだから、vol.1は当然リアルタイムで見れる環境になかったんですけど。

竹塔：存在も知らないくらいですよね。

B：まったく知らなかったです。『MLE vol.3』をリアルタイムで見た後に、遡ってvol.1とかvol.2の動画を見てる時にまちぼんさんのこの動画にぶつかって、こればっかり見てた時期があった。

竹塔：へ〜。リアタイの生は見てないけど、この動画単体でそんな見てるってなかなか珍しいかも。

（冒頭、ＯＰからsm8770792に入る）

竹塔：入り超かっけえ……！

B：いやマジでそう。最初、全部既存の動画を繋いでるっていうことをあんまり知らないまま見てた時期があって。どういう作りでこうなってるのか本よく分かってなかったんですけど、「あ、繋いでるんだ！」って後から気付きました。

竹塔：「これとこれ、別の動画から来てるんだ！」っていうね。

B：このｍｉｘにも入ってますけど、ニコマスって、NoNoWireとかPboyP@rkとか、涼画動とか、そういう楽曲ジャンルごとに絞ってイベントをやる流れがありますよね。

竹塔：ありますね〜。

（sm11151438が流れる）

竹塔：かっっけ〜〜。カッコ良すぎる……。

B：マジでカッコ良い。あと僕、この動画経由で知った音楽がめっちゃありますね。

竹塔：あ〜確かに！

B：RHYMESTERとかを初めて聞いたのは、この動画だと思います。

竹塔：お〜。いやいま見ても全然カッコ良いなこれ……。

B：元動画からこういう編集ですよね。

竹塔：かりふらＰはずっとこの感じですね。

B：そういえば僕がこの動画をよく見てた二〇一五年当時は、ラップで音ＭＡＤってあんま想像しづらかった記憶があるんですよね。今はめっちゃあるけど。だからこの辺の動画を見て、音ＭＡＤで見たこと無いかっこよさだな〜と思って、ずっと見てた覚えがある。

竹塔：確かに当時の音ＭＡＤには無い感じですよね。この辺はまさに。

（sm20346713とsm13679404のマッシュアップに切り替わる）

竹塔：いや……！　繋ぎがすごすぎるな。

B：ここでめっちゃビビったっていうか、カッコ良いだけじゃなくなるじゃ



ないですか？　スチャダラパー的なユーモアのあるHIPHOPってあるんだけど、それも入ってくるんだ！っていう衝撃はありましたね。

竹塔：本当にこの人上手いな！　いま見ても戦慄する上手さ。

B：すげえな……。繋ぎが全部すごすぎる。これ音源は全部街道Pなんですよね？

竹塔：そうですね。何者なんだろうなマジで。なんでこの人はこんなに上手いんだろう。

B：技術的にどう、とかいう次元じゃない気がしますね。

竹塔：もう感覚的ですよね。センス、としか言いようが無いような。……いや、映像をまちぼんPがこう合わせてるのもなかなかですね。

B：めっちゃ大枠の話になっちゃいますけど、ニコマスのこういう感じの映像ってどうやって培われたんですかね？

竹塔：うーん……。『ニコマス20選』があるのは、結構大きかったかもしれないですね。

B：あー、そうか！

竹塔：そう、ニコマスですごいのは、動画のタイトルとか見ても全然曲名がわかんないじゃないですか。どんな曲が流れるか、とか。それを「これはラップだからこのカテゴリだな」みたいに、ある程度分類していかないとこうはならないから。

B：熱心に見ていて、ちゃんとカテゴリーに分けて整理する人たちがいないとまとまらないですよね。

竹塔：「ディグる力」がある。異常に無いとこの空気感はできあがらないはず。

（sm20271696 パート）

竹塔：うわー！　「肉体関係」だ。

B：意外とこれって、ＨＩＰＨＯＰのＤＪとしても聞けると思うんですけど、そのトーンは当時あまり音ＭＡＤに輸入されなかったですよね。

竹塔：無いですね。

B：意外と、エレクトロニカから始まったのもデカいかもしれないけど、『juice』の影響がめっちゃデカいと思って。

竹塔：あ～。nerdtronicタグ。

B：nerdtronicタグからnerdtronicsになった時に、結構ダンス・ミュージックの流れになった気がするんだよな。

竹塔：確かに未だに無いのか、こういうｍｉｘ……。ああでも、ラップ調音ＭＡＤがあるか。

B：そうそう。まったく別の、いやowataxさんも関わってるので別じゃないんですけど、音ＭＡＤ-ｍｉｘの流れとは別の所からラップ調音ＭＡＤ合作が現れましたね。

竹塔：確かに。

B：それも面白いなと思いますね。

（sm14324198とsm6372742、ぽPのマッシュアップパート）

B：ここめっちゃ好きだったなー！

竹塔：ガッと流れを切って、ここに入る。

B：ぽPもめっちゃすごいんだよな。

竹塔：ずっとすごい人。いや良いなあ。

B：MAD-mixって、「既存の動画で作る」という制約の中で作ってる訳じゃないですか。でもその制約の中で、各動画の要素を拾って何ができるか考えて、こういう形にまとめ上げるっていうのは……結構感動がありますね。

竹塔：相乗効果ですよね。全部の動画がプラスになってる感じ。

B：そうですね。

（sm21268331、あのぢのパート）

竹塔：うれっしぃー……。

B：めっっちゃカッコ良いな……！

竹塔：すげー！

B：（笑）。嬉しー！

B：僕、Caravan Palaceをめっちゃ聞いてたのは、『有沢さんとデート』もあるけど、あのぢのさんの動画も結構あったと思うな。

竹塔：これはね……、元々自分もニコマスから知ったアーティストだから。さらに繋がってる。

（sm23010315、ラストパート）

B：これ！　ここだよ！

竹塔：きたー！　ヤベえ！

B：ここね、入りが元動画と全然違うんですよね。

竹塔：こんなことしていいんだっていう。めっちゃ早回し。

B：ZAZEN BOYSを聞くのもここが初めてだと思うんですよね。なんか、「世の中にこんな音楽があるんだ！」っていう驚きがありました。やっぱり、超影響受けてると思うな。

竹塔：めっちゃ影響受けてますね。この時、遡って聞いてるから高校生とかですか？

B：たぶんそうですね。高1ぐらいだと思います。

竹塔：そりゃ影響受けるわ……！

B：最初の音楽が広がる体験みたいなものが、この動画にあった気がします。

竹塔：おおー。

（動画視聴終了）

B：一通り見ちゃいましたね。

竹塔：見ちゃった。面白い。いま見ても全然通用する。

B：いま見ても超良かった。方向は少し違うかもしれないけど、我々二人が強い影響を受けた動画でしたね。

竹塔：デカい動画ですね。

B：デカいですね。十年経って、現在に至るまで影響を与えてると思うと驚



きがあります。

竹塔：ずーっと地続きで。

B：本当に。

竹塔：他の……、他のっていうか周りの音MAD作者は知らないですよね、こういうことを。

B：あんまり知らないんじゃないですかね……？

竹塔：なんか、ニコマスっていうのがあって……、みたいな。

B：ぐらいの感じじゃないですか？ たぶん、もっと言うと、いまは音MADLIVEを知らない人も結構多いので。

竹塔：あっ、音MADLIVE自体を。そっか……。

B：MDMは天があるから、意外と初回もみんなの記憶にあるんですけど。音MADLIVEはその後の歴史にほとんど現れないんで。

竹塔：系譜としてはnerdtronicsがあるけど、名前が残ってない。

B：そう、nerdtronicsになった時に繋がりが見えづらくなっちゃった。それより前のMLEとなってくると、音MADですらないので、より知られていない気がしますよね。

竹塔：やっぱ知らないっすよね……。これが貴重な文献になるかもしれない。

B：そうなると嬉しいです。いわゆる今の、五年目くらいの投稿者の人たちがMLEまで知ってる確率は、低いのではないかと思います。超見てても、なぜここが繋がるのか意味がわからない所がちょっとあると思うので。

竹塔：辿り着かない所に。

B：うん。でもこれは、残しておきたいですね。我々の足跡の大元にはここがあるよ、ということは。

竹塔：本当に。

＊

B：更に遡って、MLE以前にこういうmixで聞いてた物って何かありましたか？

竹塔：それでいうとまず、『MLE vol.1』の前に『爆発生[5]』があって、これがすごかったからMLEをちゃんと見たんですよね。『爆発生』で印象に残ってるのは、街道Pが二、三〇本さっきみたいな音声を作って、「映像が間に合わないからみんな助けて」って色々なプロデューサーに連絡して成立した、みたいなのをって言ってて。どういう人なんだこの人と思って（笑）。

B：（笑）。先に音声だけあった。

竹塔：そうそう。さっき言ったまちぼんP、FRISKP、tataguさんを知ったのはこの『爆発生』でしたね。当時のニコマスの中でもレジェンド的な人たちで、この人たちの動画はラストのブロックに固まってたんですよね。

B：なるほど。あと『爆発生』と音MADの繋がりでいうと、しゃもじPの動画が流れるっていうのがあったのか。

竹塔：そうだそうだ。『ヴァンパイアで

す！』っていう、フリビッツ戦とお姫ちんを合わせた動画が流れたのを覚えてますね。めっちゃ個人的なことなんですけど、そう考えるとお姫ちんのヴアンパイアガールの音ＭＡＤってnerdtronics3でも流してるから、めちゃめちゃすごい存在。

Ｂ：すごすぎる。いま僕も聞いてびっくりしました。

竹塔：架け橋ですよ、お姫ちんは。

Ｂ：ニコマスと音ＭＡＤの架け橋が、お姫ちんにあった！　ちなみにですけど、二〇一六年に僕とあのぢのさんで作ったお姫ちんの動画もありました。そう考えるとお姫ちんの繋がりはかなりすごくて、立役者どころではない感じがしますね。

竹塔：すごい。お姫ちんありがとう！

Ｂ：ありがとうだな。この対談の扉絵に絶対お姫ちん入れよう（笑）。

竹塔：（笑）。四条貴音を。

Ｂ：四条貴音ですよ、すべては。

竹塔：本当にそうかもしれない。

Ｂ：ここでしゃもじＰが流れてなかったら……。

竹塔：あ、本当にそうかも！

Ｂ：しゃもじＰが流れたっていうのは結構『爆発生』への興味には影響しましたか？

竹塔：影響しましたね。音ＭＡＤが流れましたよ、だと「あーそうなんだ」で終わるけど、しゃもじＰの動画が流れましたよ、って言われたから、「あ、じゃあ見てみようかな」ってなったと思うんだよな、当時の俺なら。

Ｂ：そうですよね。やっぱりお姫ちんの存在は大きい。

竹塔：『爆発生』で、百円M@STERの『Get百Down』とかも流れてて、「何これすげえ！」っていう。

Ｂ：ああー！　『Get百Down』、僕もめっちゃ好きな動画です。

竹塔：ニコマス界隈の人なら「うおー！きたー！」ってなる動画で、初見のおれは「何これ!?」ってなる、音ＭＡＤ界隈でもあるような、部外者が衝撃を受ける感覚がありました。

＊

Ｂ：『爆発生』以前はどうでしたか？

竹塔：それ以前は、おれも自分のブログを見て話しますけど（笑）、『だめみくす[6]』は大きかったと思いますね。ニコニコメドレーじゃなくて色々な曲が繋がってるっていうのが、すげー！っていう。

Ｂ：じゃあ『だめみくす』がそういう意味での、ｍｉｘ原体験的な。

竹塔：そうですね。あと、ニコメドの人で「成り行きの人」という方がいて、この人がアニソンをたくさん重ねて原曲繋ぎしたみたいな動画があったんですよね。それをいま見ると、俺が一番最初に上げた音ＭＡＤ-ｍｉｘみたいな感じで、常に二曲重なって繋がっていくんですよ。



B：本当だ。マッシュアップをずーっと繋いでるみたいな感じですね。

竹塔：これめっちゃ聞いてて、なんかこんなに重なってても人間の耳って理解できるんだ、みたいな所もあった。当時はキーの概念も知らないから、こうやって重なって繋がっていくの面白いなー、ってすごく単純に考えて面白がってましたね。実際は、キーとかコード進行とかをめっちゃ理解してるこの方だからできている。

B：そうですね。キーの調整とか、単純に曲の繋ぎでもね。

竹塔：これは結構音MAD-mixに近いなと、振り返ってて思いましたね。

B：なるほど。じゃあ原体験としての『だめみくす』があって、他にもアニソンマッシュアップメドレーを聞いてたりした訳ですね。あとはまあ、『ブライガー』とか『イネおん！！』もあるのか。

竹塔：もちろんそうですね。もう当たり前、みたいな。原体験として根付いてるものだから。

B：『ブライガー』とか『イネおん！！』は、メガミックスとはあまり認識されてないけどメガミックスですからね。この辺がやっぱり基盤にある訳ですよね。

竹塔：そうですね。だから音MAD以外にも、実は色々聞いていたという。

＊

B：MLE以前の影響についてお聞きしていましたが、ここで『.wav』の投稿まで話を戻したいと思います。結構驚いたのが、同じ月にすぐ派生動画がいくつか出るんですよね。

竹塔：『.kan』なんて確か二日、三日後ですよね。速いし、これが後に与えた影響ってかなりデカいですよね？『.kan』は『.wav』とスタイルが違うんですよね。二つ重ねてる部分がほとんどなくて、DJ的に一つずつ繋いでいく。

B：菅沼さんって元々『私的音MADマッシュアップメドレー』を作っていた人で、個人的に音楽も好きで詳しいイメージがあるので、mixって言われてすぐピンと来たんだと思うんですよね。完全に想像ですけど。菅沼さんが音MAD-mixの二個目を作った影響というのは、いわゆる「ブームは二個目の動画が作る」理論で言うと、すごいことだなと思いました。

竹塔：ありがたい。

B：『.kan』が投稿された時ってどう思いました？

竹塔：普通に、純粋に嬉しかったですよね。まず、受け入れられるかどうかっていうのがあったので……。人の動画を勝手に使って、自分の動画として音MAD-mixを出すって、結構勇気がいったのは覚えてますね。一本一本に焦点を当てて紹介する訳でもないし。でも、そんなに批判的な流れは無かっ

たと思います。

B：コメントを見ると、ちゃんとウケてる感じがありますね。

竹塔：あー、「やっぱり音ＭＡＤを繋げるのは難しいんだね」ってコメント覚えてるわ。「あ、できてないんだ」って思ったのを覚えてる。でも、菅沼さんとか、『.MU』はほさかけさんですよね？

B：そうですね。『.mp3』が誰だったか……。

竹塔：いや、覚えてます。nanoraさんです。

B：あー！　この後には伊尻さんや感想さんが来て、竹塔さんの『.juice』があって、っていう流れになる印象ですね。細かい思い出では、この時期に七枚さんがTmBoxに音ＭＡＤ-ｍｉｘを上げていました。

竹塔：あー！　そう考えると早い！　俺かボトルさんがTwitterに貼ったんだよな、確か。この人すごいな、みたいな。

B：いま七枚さんが動画として上げている『.pdf』より前の話ですもんね。こういう風に色々と派生も生まれて、普通に受け入れられたというか。投稿して何の音沙汰も無かったという感じでは全然無いですよね。

竹塔：そうですね。そう考えると嬉しいですね。

＊

B：でこの後に、『MLE vol.2』が来ます。

竹塔：この当時は、Twitterで鍵垢を使ってたんですが、この時に街道Ｐにフォローされるんですよね。それで、「ＭＡＤＬＩＶＥの2やるんで、出ませんか」っていう連絡を、確かTwitterのＤＭでもらいました。

B：ここまでの流れとしては、初回のＭＬＥ由来で音ＭＡＤ-ｍｉｘが生まれて、その竹塔さんの『.wav』を街道Ｐが見ていて、巡り巡って誘われる、ということになります。街道Ｐとの繋がりはそれまで何かあったんでしたっけ？

竹塔：それまでは無いですね。

B：街道Ｐは竹塔＝あのぢのっていうのは把握してたんですか？

竹塔：竹塔＝あのぢのは二〇一四年にはたぶんオープンにしてたはずです。

B：なるほど。じゃあ街道Ｐも竹塔＝あのぢのであることは認識して、『.wav』を作った竹塔さんが『Repetition』のあのぢのさんであることを承知で呼ぶっていう感じですよね。

竹塔：そうですね。それで、vol.2にあのぢのとして参加しました。誘われたのもすごいことだったし、何よりｍｉｘに逐一アドバイスをくれたっていうのが印象的でしたね。

B：これ、僕も音ＭＡＤＬＩＶＥをやる時に「街道Ｐからもらったｍｉｘの



アドバイス」として、参考のためにまとめて竹塔さんから見せて頂いた覚えがあります。

竹塔：それです！　何なら、音ＭＡＤでもそんなアドバイス貰ったこと無かったから。

B：音ＭＡＤにアドバイスの文化はあんまり無い気がします。

竹塔：そうそう。街道Ｐのアドバイスはいま考えても的確なんですよね。明確に覚えてるのは、「ｍｉｘの二番目とか三番目とか、最初の方でいわゆる王道の動画を繋いで流れを作ろうと思ってます」的なことを送ったら、「流れを作るにしては動画数が多いから、ここは一本削っていいですよ」みたいな、そういうことを言ってくれて。まったく自分に無い感覚だったから、本当に場数を踏んで感覚的に知ってたんだな、という。

B：「これはなくていい」っていう判断ができるのは、やっぱり場数によるものな気がしますね。

竹塔：うん。「掴みがあってコンパクトにまとまってるＯＰがほしい（要望）」って書いてあるけど、これは俺がこの前nerdtronics3でもやったことでもあります。全部繋がってるかも。

B：すごい話だ……。街道Ｐはこれを全員にやってたんですよね。

竹塔：そうだと思います。本当にすごすぎる。

B：じゃあ呼ばれて、色々なアドバイスを受けながら、vol.2の動画を作っていった感じですかね。

竹塔：そうですね。日高愛で始まるやつ。ちょうど十年前。

B：おお。『.wav』以降の音ＭＡＤ-ｍｉｘの流れを経てこの動画を作る時に、音ＭＡＤを入れようとする意識ってどれくらいありました？

竹塔：音ＭＡＤを、というよりは、ヤマダリオンさんが『DRAGONLADY』のニコマスＭＶを上げてかなりウケてたんですよね。で、俺のなかで『お姫ちんLADY』ってすごい存在の大きい動画だったので、こっからこれに繋げてやろう、という。音ＭＡＤがどうとかではなくて、俺としてこれは絶対やりたいと思っていました。

B：それでいうと、『爆発生』でしゃもじＰが流れてたりっていう経緯もあって。両方お姫ちんだし。

竹塔：確かにこれもそうか……。いやすごいわ。架け橋ですわ。

B：完全に！

竹塔：vol.2の時は、明確に、Twitterのタイムラインとかハッシュタグ上で、「このあのぢのって人知らなかったけどなんかすげえな」ってなってたのは覚えてます。ダークホースというか。

B：あのぢのっていうアカウントは、ニコマス的にはどういう立ち位置だったんですか？

竹塔：そんなに知られてなかったと思いますね。ニコマス20選で、有名な

Ｐが動画入れてるみたいな。

B：まちぼんＰのｍｉｘにも入ってる訳だし、まったく知られてないことは無かったんですね。

竹塔：そうそう。「この動画入るかー」みたいな。

B：vol.1 でも動画が使われてる人が vol.2 で参加者として出てきたけど、パブリックな知名度で言うとそこまでではなかった。それで、こんなすごい人いたんだみたいな感じになった。

竹塔：まちぼんさんとか tatagu さんとかが、「開幕からこれだとプレッシャーやばいんだけど」ってつぶやいてて、嬉しかった記憶がありますね。

B：良い話。僕もさっき見返してめちゃくちゃ良い動画だと思いました。

竹塔：やった〜。Ostrich さんがリアルタイムで見てて、この俺の動画が流れ終わった後に、「こんにちはー！お姫ちんでーっす！」ってニコニ広告を流してくれたのは覚えてます。

B：それも良い話！

竹塔：Ostrich さんとは当時、コミュニティ限定放送でニコマス動画をちょくちょく一緒に見てたんですよね。俺と Ostrich さんがコメントで会話してるみたいな。そういう流れもありました。

＊

B：vol.2 への出演はニコマス側ではダークホース的な反応でしたけど、音ＭＡＤ側の反応はどうだったんですか？

竹塔：ほとんど無かったんじゃないかな……？　最近、ＭＡＤＬＩＶＥまたあったじゃないですか(7)。本当に、あれに対する音ＭＡＤ界隈の反応くらいですよ。

B：それでいうと、僕の観測範囲ではゼロです。

竹塔：ほぼゼロですよ。

B：ちなみに、最新のやつもめちゃくちゃすごかったですよね。

竹塔：あれも、音声は全部街道Ｐですからね。

B：衝撃！　我々の感覚だと、イベントで音声をやるっていうとパートを割るものだと思い込んでるから、それを全部一人でやるっていうのは凄いです。

竹塔：１０年経ってまだ進化してるってどうなってるんだ……。

B：やばいですよね。あ、いま調べたんですけど、僕がフォローしてる中で『MLE vol.2』に反応してるのは、よこよこさん、テラニボシさん、キャベツさん、ボトルさんでした。

竹塔：えぇー嬉しいな！　ボトルさん見てたんだ。キャベツさんが見てるのもすごいな。

B：この４人だけですね。

竹塔：いやー、思ったより多かったなくらいの印象ですよ。

B：流石にめっちゃ反応あった訳ではないけど、ゼロではなかったですね。

竹塔：でもそう考えると、おれが出て



なかったらまったくここは繋がってなかったんだ。

B：竹塔さんが出てなかったら、音MADだけやってる人たちは全然関わりが無いまま終わっていたかもしれないですね。

竹塔：客観的に見てもそうかも。

B：竹塔さんがあのぢのさんとして『MLE vol.2』に参加したことは、その後に大きな影響を与えていると思います。

＊

B：そして竹塔さんは『MLE vol.2』の後、『.juice』を投稿されます。また、同時期に『.juice』の解説記事も書かれていて、僕はこれをめちゃくちゃ読んでいました。これでエンベロープを使ったフィルターの掛け方を知りましたね。いま読むと、ここでも街道Pからのアドバイスの話をしています。

竹塔：本当だ！　同じこと言ってる！

B：だから『MLE vol.2』以降は、完全に街道Pメソッドで作っていってる訳ですよね。

竹塔：そうですね。こんなに音MAD-mixについて解説してる記事って他にないんじゃないか……？

B：『.juice』ってめっちゃ評価されてた動画だという印象があるんですよね。僕がめっちゃ見てたからそう思うだけなのかも分かんないですけど。

竹塔：10選、三票とか四票だった気がするな。10選放送のラストで流れた記憶あるんですよ。長いからっていう理由で。

B：僕、『.wav』より先に『.juice』を見た気がするんですよね。

竹塔：へえ～。まあ、でも動画として伸びてるのはこっちかも。

B：僕が『.Comedy』という芸人MADの音MAD-mixを投稿するのが、『.juice』の11日後なんですよ。

竹塔：本当だ。サムネが並んでる。

B：だからこの動画の印象は強くて。あと、『.juice』で知った動画たくさんあったんですよね。ちょうど音MADを始めて一年ぐらいで、昔の動画もめっちゃ面白いんだ、と気付いたのはこの動画の影響が大きいです。『sample』とか、あんまり音MAD然としてない動画も入ってたし。

竹塔：ああ、『sample』入れてたね。

B：そういう作りが独特なやつも入ってて、結構音MAD観が変わったんですよね。『シャロと海』は、ここが初見だったと思います。

竹塔：電球さんの。はい、はい、あったねえ。

B：『.juice』がリアルタイムで投稿を追うことができた最初の竹塔さんの音MAD-mixだと思うんですよね。

竹塔：ああ、『.wav』は後追いで見てるので。

B：だから僕は、たぶんここがめっちゃ起点です。

竹塔：知らなかった……。

B：解説記事もめっちゃ読んでて。だから、音MADLIVEに至るまでという話に無理やりつなげちゃうと、『.Comedy』で自分でも作り方が分かったし、感想さんの『.2014』とか竹塔さんの『.juice』を見て、音MAD-mixが好きだなっていう感覚がここで培われました。二〇一五年に色々基盤ができている気がしますね。竹塔さんは二〇一四年に大きいことが色々あったと思うんですけど。

竹塔：それがBaN長さん的には、二〇一五年になる。

B：そうですね。『MLE vol.2』の余波もあったし『.juice』もあったしで、これ面白いな〜っていう。でも当時は、DJミックスは全然聞いたことがなかったんですよね。まあ、エレクトロニックな音楽が好きだったので、単純にこれ楽しいな、みたいな気持ちはだったんだと思いますね。

＊

B：『MLE vol.3』までちょっと期間があるんですけど、感想さんの『.2015』があったりして、音MAD側でも恒例らしくなったりしていきます。『MLE vol.3』にはあのぢのさんとして再び参加されていますが、これはまた街道Pから誘われて、ということですかね。

竹塔：ですね。また誘いが来て。

B：vol.2に参加して、どういうことができる人なのかも分かって、またお願いします、っていう感じだったんですかね？

竹塔：そう考えるとそうか。評判が良かったから、呼んでもらったんでしょうね、たぶん。

B：vol.2に比べてvol.3でのあのぢのさんは、音MADが増えて色々なことをやってるなっていう印象でした。

竹塔：俺も最近見返したんですけど、変ですよねこの時（笑）。

B：vol.2でも音MADは入ってるんですけど、たぶんvol.3は、桐子職人が入ってるのが異質です。

竹塔：そうか、桐子職人が変なんだ（笑）。

B：これちょっと聞きたかったのは、MLEのmixだと音楽を結構そのまま使うmixになるじゃないですか。その時の選曲で、音楽的な趣味とかってどのぐらい入ってましたか？

b **竹塔**：音楽的な趣味っていうより、そもそものニコマスの動画の方で好きな動画を選んでるのがやっぱり大きいですね。

B：なるほど。じゃあその中で繋ぐことを考えるという感じですよね。

竹塔：そうですね。作るってなって、候補となる動画をバーッと落として、音源だけにして。レコボにぶち込んだらBPMがずらーって出るから、そこで近しい所とかを見ている感じですね。

B：音MAD-mixも元々のMAD-mixも、動画が先行しているのが面



白いなと思います。

竹塔：そう、そこはいわゆるＤＪとは全然違う所です。かなり違う。

＊

竹塔：vol.3は、ふりそでＰという人と一緒に組んで作ったパートもあるので、音声としては二つ俺が作ったものが流れてますね。

B：あーそっか。ふりそでＰとのコラボは、音声竹塔さん、映像ふりそでＰみたいな感じですか？

竹塔：そうですね。で、ふりそでＰが好きな動画とかをリストアップして、みたいな感じだったかな。マジでまったく面識ないまま一緒にやろうってなって。いまなにしてるんだろう。

B：あーこのパートめっちゃ覚えてるわ……。vol.3は僕もね、全部見てて。

竹塔：うれしいね。vol.3はそうだ、チルアウト枠とかあったんだ。これすごいよな〜……。

B：これはいま見てもとんでもないですね。あと、ファンコット枠もありました。

竹塔：ファンコット枠はvol.2にもあって、vol.3もある。vol.3はサンキューユッキが入ってるやつですね。サンキューユッキがあって、北米プロレスになって、ぽＰの蘭子になる。その前のパートはフィギュアのコマ撮りもやってて。全部やってる（笑）。

B：（笑）。ああー、ここにBEMYBABYがもう来てるんだ。

竹塔：そっか、2015年以降だから！　改めて見るとメンツヤバいなこれ。めっちゃくちゃ余談なんですけど、vol.3のFUNKOTパートの動画のサムネを描いてるあごひげックスさんって、だいぶニコマスにいた方で。

B：ＭＬＥブロマガの漫画も描いてる方ですね。

竹塔：そうそう。最近何してるのかなって見たら、石神のぞみのＦＡとか描いてて、レトロゲームとかする時にめっちゃ使われてるＦＡがあごひげックスさんでびっくりした。

B：へ〜。みんな活躍してる。

竹塔：すごい。そういうこともあります。

＊

B：vol.3は結構、音ＭＡＤ側でも色々な人が反応していました。

竹塔：そもそもアイマスっていうものが広まったっていうか。デレステのアニメもあったし。アイマスの間口が広がったんだと思いますね。

B：たぶん二〇一六年から二〇一七年くらいってシンデレラガールズでアイマスを知った人たちがメイン層で、一番盛り上がってた時期でもありますもんね。

竹塔：そうですね〜。

B：綺麗な流れを考えるとしたら、単純にアイマスに興味がある人とか、音

ＭＡＤ-ｍｉｘが好きで大元はＭＬＥだってことまで知ってるような人もそこそこいる状態で、本家のＭＬＥの新作があるよとなったので、音ＭＡＤ側でも見る人がより多かったのかな、と思います。

竹塔：良いタイミングでした。ちなみに、個人的に大きい所でいうと、二〇一六年の四月に竹塔は就職していますね。

B：おお！　大きいですね。僕とは八年の差がありますね。

竹塔：ひえ〜。二〇一六年の竹塔の投稿動画って四本くらいしかなくて、何もしてなかったんだなと思ってたけど、このＭＬＥの話してて、「あ、そっちに傾倒してたんだな」っていう思い出しがありました。

B：なるほど！

竹塔：就職して忙しかったんだなと思ってたけど、実はＭＬＥをやってた。

B：そうかこの、夏の時期に上がってないですもんね。ＭＬＥで忙しかったのか。

＊

竹塔：それで、『MLE vol.3』がきっかけとなって、音ＭＡＤでもライブやりたいと。

B：僕が言い出したんですね。

……次号に続く

註

（1）参加者が選んだ音ＭＡＤをレンタルシアターで見る企画。事前に制作した音ＭＡＤ-ｍｉｘを流すことも可能。

（2）https://www.nicovideo.jp/watch/sm28223545

（3）https://sabaco.jp/e/10931/battle-out-burn/

（4）MADLIVE EXP!!!!!主催。

（5）ここでは『アイマス充爆発しろLiveStream12'→13'』を指す。

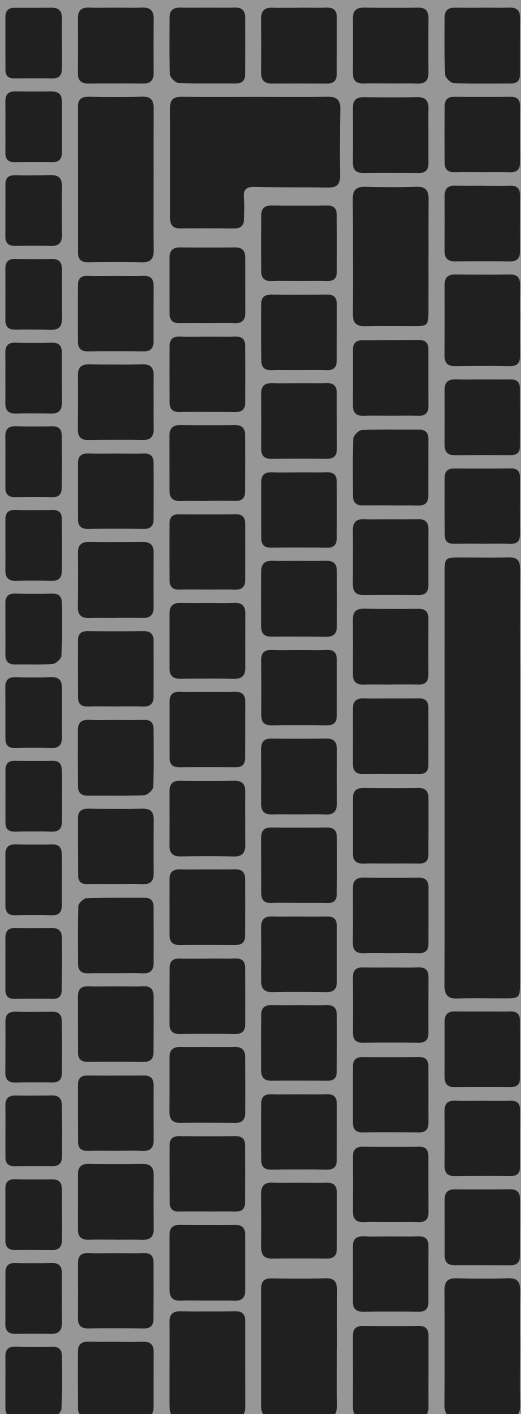
（6）https://www.nicovideo.jp/mylist/12736715

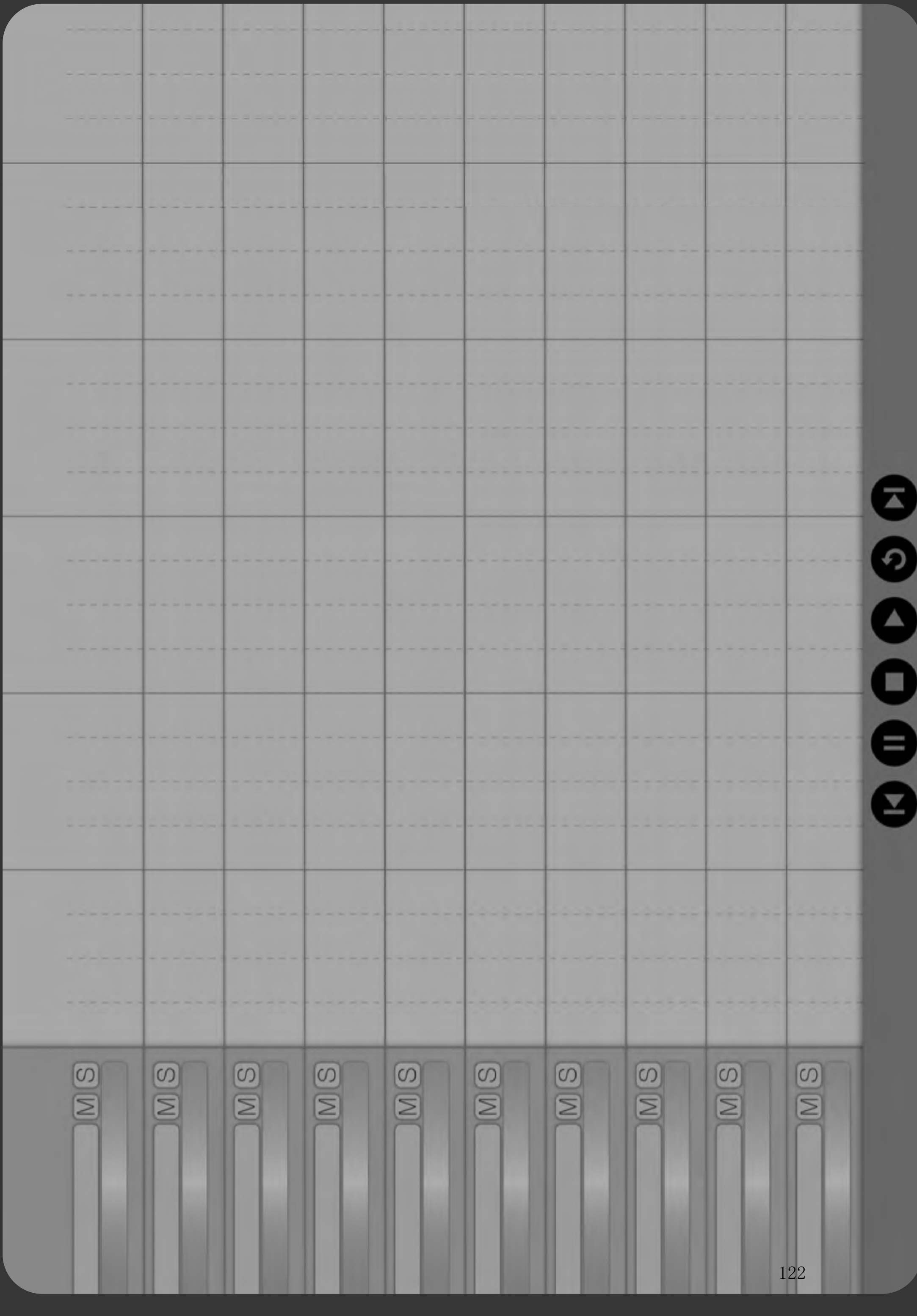
（7）https://live.nicovideo.jp/watch/lv347083692

実践付録

紙の音MAD

神酒





やってみよう

紙の音MADという「本」を出すにあたって、まず最初に「音MAD」と「紙あるいは本」を組み合わせた時の可能性を大いに検討したい。これは典型的には既存の「A」と「B」を組み合わせる音MADの精神性を鑑みれば当然経るべき工程である。

しかしながら、見開き表紙で示したように空白のDAWのタイムラインをただ紙面に載せて「思い思いに紙の上で音MADを表現してみろ！」と読者に放り投げるだけではあまりにもコンセプチュアルすぎて鼻につく。そこでいくつか具体的な手法を例示してみて、それをもとに「紙の音MAD」というものを読者諸君に実践してもらいたい。何かできたらぜひ「紙の音MAD作例」として共有してもらえると面白いかもしれない。

■シンプルなコラージュ

文字情報が紙面にある。紙面というのは、ハサミを入れて物理的に切り貼りが出来るものである。つまり、本誌に対してハサミを入れて気に入った文言を組み合わせてタイムラインに糊付けをして並べてみるのはどうだろうか。これは、まさしく手法としての「セリフ合わせ」そのものであり、意図や文脈を捻じ曲げる原始的な音MADの楽しさが紙の手触りとともに体験できる。 ここで躊躇してほしくないのは、本誌にハサミを入れることで本の機能を失わせ台無しにすることである。音MADはずっと昔からオリジナルを台無しにしてきたのだから。

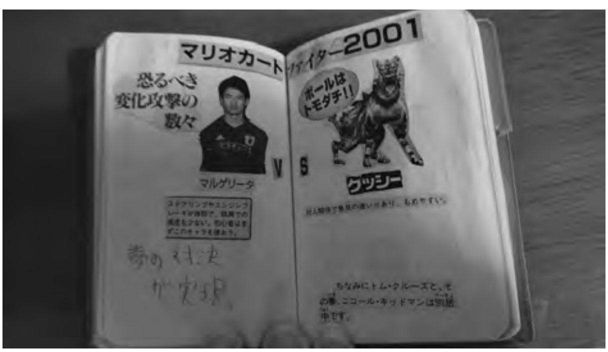


図1: コツ連打らによるシンプルなコラージュ

■紙の質感を楽しむ

紙には物体としての質感がある。紙の捲れる音、擦れる音、何かを書き込む音、千切れる音、燃える音、もしくは丸めて笛にしたりしてそれらを録音してみるのはどうだろうか。これは紙の音をサンプリングしているのだから、まさしく「紙の音 MAD」だろう。



■朗読をする

音声情報がなくても音 MAD 素材になり得るという先例として、国語教科書の消失-OSHIRE END-:sm9578438 や、男子高校生の日常レーシング【男子高校生の日常 MAD】:sm14233450 などがある。これらは制作者自らが文字情報を読み上げて音声情報にし直し、音 MAD にしたものである。これらに倣って本誌を読み上げてそれをサンプリングしてみるのはどうだろうか。「紙の音 MAD」の「音 MAD」である。つまり、「紙の音 MAD」だろう。



図3: ユビュ・チン・チラによる「国語教科書の消失-OSHIRE END-」



図2: The-U.JINE による男子高校生の日常レーシング【男子高校生の日常MAD】

■埋め込まれた音声を取り出す

文字情報だけが音声になり得る訳では無い。何かしらの方法で音声を紙面に表現できる形にエンコードして、それを再度音声としてデコードできれば、それは紙を媒体とした音といえるのではないだろうか。例えば、シネマフィルムに音声を焼き付けて光学的に音声を再生していた「オプティカルサウンド」というものがかつて広く普及していた。これに類似した手法で紙面に記録できれば「紙の音 MAD 素材」として成立するのではないだろうか。

それとここでの「紙の音 MAD 素材」とは、一旦は音声が完璧に取り出せないことに価値を置くものとしてみよう。なぜなら完璧に復号されるデジタル音声を聞いた時に「CD の音だね」や「HDD の音だね」といった記録素材の質感は偏執的なオーディオ愛好家以外に感じ得ないからだ。レコードのパチパチとしたスクラッチノイズ、テープが少し伸びて生じるワウフラッターといった不完全さに我々は「音がどんな物質に記録されていたか」を感じるだろう。紙に印刷したりスキャンする際に起こり得る微妙なノイズやズレはまさしく「紙の音 MAD 素材」ならではのものであり、不完全さがサンプリングに「採取」という言葉から感じる物質とのつながりを引き起こす。

では、額に汗をかいて完全完璧なデジタル信号をサンプリングする体験は無価値だろうか？したくない苦労だろうか？話が脱線するが試しにやってみよう。

■Base64 をデコードする

以下からは mp3 を手入力しやすく Base64 というルールでエンコードしたものを羅列する。空白や改行はなく丁寧にテキストに起こしたあとで、Base64 デコードしてみると完全な mp3 が手に入る。「Base64 デコード」とかで検索したら WEB ブラウザ上でデコードできるものもある。

//
OoxAAAAAAAAAAAAEluZm8AAAAPAAAAEAAAHLAAEBAQEBAQICAg
ICAgMDAwMDAwQEBAQEBAUFBQUFBQUGBgYGBgYHBwcHBwcICAgIC
AgJCQkJCQkJCgoKCgoKCwsLCwsLDAwMDAwMDQ0NDQ0NDQ4ODg4ODg
8PDw8PDw//
OoxABUpA5V51jIAYmAARKzhnDDHIWEVIppFKkwrYBAGRBoMBiJ0O4sIg
Dc4uYaIHbB4scmBhFgzIKMgBNSltMoSEVw3csoWscxAWZKJrtm2mTFmMse/

p+8nnWcbpqngI9WNmBbAySTLJMcUBBoA11yN0FAC5ZeNXb1FuDEIMgYIA
bCYQxjCGEAWYLSF4EiIFRPMYYxAErJSytibvy/
P914bYeqdU7ruggHRTafapLG+wwzuB4guRMRMRYjiSy/
hSUlJhhDDDEV0i11u/b1UlEMOW78Py+njcvt6jb/uWztd672dydwEV1B2Xy/
v6lDWEx1B1jsTZ25cvoGsJjpjrHa/
PzD+Q5YqUlJhzef0kbjdPn+HNytAIkQyyWcqUll21SMQkENsPWHXe49Z24vcj
Esuu25cPyyMP5GLFeNuW5bXHclmNPG43G6eWUkYhhyGcNchzGGGUKAIqJ
ELoikdWEAHmT9XyEK7CpBmlkUQMTMcZAeM+jRZyEGPAYTAq4AojF4IM
ABoMKphYiGPmIbkVBgMeGBWMKhIFJQDAswmCwEizWq5MhlUxyUTMAr
MVmg//
OoxFBrHBaJQZngAMKEcFIcif4KNBgcRCggMTDhQwAkIzAMjBxAMdnI1cp1
nGH0OYQHpmAuHD0CABqZfFqUhkgVI7DgNGpUODIw4Vwg5s5CwJOWjgw
4FTBYzCCw1hJlDRR9DmPCFSx55oChkCAgwOEQUDiAfGAgQAgQYPEruF2
TAQBAxcAR5MAgVOgvYn80V7wgXsmVYYJBYyBR4hAoUNdLaP0nICQeY7
F69gYIQuHgQEzAgHSnTrBoCMMB0wyHRIRr3RzizBE02PwbJGANYMSG4w
MdB0gmGggtlNRS5Ukul8SW4YOBQ0AHfMMg+GkL2PpURt4Uk2fQOwyabo
wB/
U44m68rl1aVxtw2xu2usWAbhFu0VFAlAF1tZbM+rzz7D3CZWljJGWJGImw6qF
lUImIfmKCdq8rKvgTn/FMf//rz1eWakzM599n6f3/1PTn/
9Sfkl+NTbmMJZDKpyD+3q7pybHv1orNU9GqAPytMtictbqv1e4JAkaYmYbDZ
hULLwRnMAggweCjBYHCAUVgQxGwApOTQbUOXT40oCgNOQCZRJeMaI
DBQYzAQMlTzXwo4//
OoxEZorBaAo9zYAJHjKE86sXDrgzAZAKEYSAjo2YUijNMfHGApPMbDTMA
chNTKQQxsmNXOzduE3oqOJSjGkcKD5h5AYufGvnYhHSU3MLDUcDLRwW
OTLTIx8bHA0xQBL0GJioKFh48MPFhk1GjhZzPS8UAl3Fn0gACS5RiQuGDIE
D2qiwmuNnBgwsYCEpZOJXnlVWbkAGqsimBQRLsFDo4KFlgcBrALJLqRdRh
BCpAGhZgxkYkIkJAWlFBoAJJgaQYeYjg8YWbGMDpnoCHFYsDsECw0YGF
w4hIXk+bjoDG7F73mSvUEiqgKvkfGcPq4VO7DdA4IW06NC8rjLch9lbmRhgr7
uW1tctd3F+FwHZdJm5d+hYsxJ9XOZ43B6HJpIU5Nyy4bq2n8fhiTrRWrS0tLSw
HCH3ZG+0QjDPZbLJfK6e3pTeEZUl+Gn1ll+bm3BbeUTT/vLOuNh3//cxFJun/
XMY3P7xmYnT3ZgsgEANw4zWCHxMd4A0EYAxZ1HtP6LmGEKRiS5loFolrF
1QEkwwCAswCODMoSChyMl8Q6wETHJoSzFQOHDARAZQ4DEoQj//
OoxEZlHBaCFs8ytIMPiQwKKjBy5N8DEu+DQwRAYwSBQMCy4azi3CywCB
BpdmVSISAgwOFTCAvHAimgFQYJA4ICCVojjGaw9lZ0FoZICiEBIZaa/
WUMCdxoyApU6mrhSV3XTkKgwwIWIAWMW1aVAQqNKlZHqMEQBBDwQ
IQCwZd5ESUOl1szOnOglMFnSvlhom97D6FlRhiBUIGrGLMZCh6qFxS2KAdW
9JUQCmGInEglWqh+pcoo0q4/
y3n9kpZ4uMgGT0Qdctszu0iSTLnuS8TdWo24dCrC5EnoXZfGIqlg6Qs3gARBtK
EBLC1DxEAYZ3EclrrDtEAxKvZ9rKuZyHliuu7UMrBJXQDQNabku27GOV42y
OLMvTAdd1IywyRM7WDFS3rVUXskutRjbAXBWFjTp6fd6H9YiXhfaUuizdlk
DWbFTlJLKdpKtreIesidS/
YgCGm4sCTvYnTKdQAIgml8Mh4WKA8Em2FQECQuDiSsYtiYDLIsZioAJSO
AsuGKhJJRXJhUCmCw6YSLxmPCHqhGYICZgcTGFygYRI4yGDEJLMdJoCjI
wQBiIVmcjefQ//
OoxFRmRBZx4Oa3NBgARGWA+YNC4y6JTAKeGgDI7BYQDn5lIZ0IggAGhB

HGmnfNHl0GHACghL4FSizwaNNmEBIJKAAhACXHgqeqIShzARkKGBxoiEA
GPpuKRV3CX/
gpVUtiaUEMhmBoRl9W3SHvQtbdRYgODpGxiTQherxtvDaX77vcCSY8USWy
QRiACwkuSwAWTGEUoBylvN6KjFAFGRRVIuGhGCiABYm9QYJGJgoGT0m
VmL5X8zlYqaKgCnA4EJdpEpbv8TASZAYCs2XzDS7BQNKpAAQckAUxEAy
DlK2aRo/
qZll0InpYeqxGZc6TcxAMDTUfVC9SPikHthUDRpajyO28Lo3HNjUO0um5Uj/
u6/tFInfgl2ZND8llzQn7p2V5SiXbiL6Q7DUohl/
dv47eEogPm5bUcC5L3cl96XUMRkdxrOKsMOwxYgenv5wXJ5l0ogDRKYryL
WHRadwKcoSxGiOpPAhwwxQVFEwMvoJASqdGDBhcpiQJkIZBq/
9ZzykJgSEgsLo0PBgKI5imPZkAFBjGJRlGPwKK4xtPE0Px41yGcgAMwqAALg
mYWBYY//
OoxF5szBZoANd00DwOmCQPGCYOFQHC8JhwKBiMCBl0KI0EQgA4wwAsx
ABAwoCoFDxKxEEpkuW5hehp6hn06jywZbYVBF4gaILrICQEqkoawCHqHz8F
zpiysVFhEQADjGrT4HwgqXQiDtFngsDAx5Z4MBlBsmMiMenq0FsCPrrLsUXZ
4ABAsqMUDCwhIFx3VDEqcCwpkV6m5rAIFam2GHbRBwkBWhIQKEjGiRgO
BA5kgBQGDC5mh40qEkAJBIZIvNosKvVU1I2MEhizyZSv1dJCkRlMSBVhhG
LJQ6y4oPEklUVV/
FsH9krxMuQxRpUCh1ZS6IygmRBlaVLMFgkQS6qRaJzttgaC6Ne+4imbkcYK2d
n8NOHHoZbJi81i8/MGsDa/KndizmRR/
25MsYu60oj7iwI2lE60UgiAoRaft0m6vq/
lPLXvjsVYLGHfguRvrDz74UbX5m9Im5QfJJSzNKOKVWIQanrF37a2vZ+2uLR
RmMKRSMPgEctyAUB6P4QA6d5QAwqK5h+YJkqXhjGJgvz5jwJooEZjrGADA
xs3MDJwQQCwEZgdCDMC7ocAdkIa//
OoxE1e3BZwAO7y7CgIIwBoYcREgcBiAwgPHRseBBGfDouYiLA4yJRQxoVM
mJjWWMxcWMunTWAgLLlGoG7EiQcEyVDuOnGkgCQTAABiKQIKHHhnsX
88qMiqzIkekUl1A0kLAvAqBzRkFXwiCCwBMEraEHJcLmg5r7bszfyNLEVI0N
3bKxgUO09vnlQBHRCpcFTwMeWBhkkKNCSJZFXjbJXPmvGDkckl2yI4NHc/
i1EeoRGoOfZ1PvQDRtxi0441p52YthYIlwREu9TMNYGze84TXXmlrW4ajTXm
ntfca5K5I1pyJ912mQ21mitbcVqMlhFJyDKSGZRDTcnByvzmb/
WIFeallUgylMqzpJ6DYlZcR9bVSU5RypCX4e+icODpyFSPU5EZRGJy3Ox2hna
OQw9YjkUm4fyjF2F0qvkiAUozgqAAXLlHk9xYLYa2yp0ewQTCgqX4aMzlc7V
UCkV1DjFxUzArHC08H8NjMjJwUIASiXMAFAgMM6DDKS0LFJiqQw0wswH
gwGAwCFE1Cy6IRfQtKtIzS0mwQQzkEpm2CCVjcNPXIDBDVBd8BXhk7U4M
//OoxHRRrBaN5t5fKHvdhh7/
iSheAEBMQZyxoQTu2kQpjoPETAQtKq8oT9TJd0+eZeznUWU62UNBRtivbVK
bxbQZSEEkEGZC6lMc4VB+g0wShyqgt4papT7zR+k/
MmSq4VSdl3Le6uYXOFAVkdWpZfUDi3vY0NnXcZXvUa1qGzmpEyrnyvc3BZ
UKgTqHtq2a7WWJQoafipc0WzKHUNkVbJAc7RXzDDVUrLDtFXBlRVnDJNG
Y122Q37A8srGtCsvok1m6GEfMhPMKCezvkRe0FSqhykTEU6VbF1aix0UMdT
VMQU1FMy45OS41VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVZUwISMqQnRWgatjXU5Tc6EAQdIarYGdCBi7gsCwh2WILCiR5lr
HWEZZSozUgDWsR5SYuCbcMa+AGERCQBzcCsRw2ZUmCGRmkxgRgwCgd
9kHy45jARnWoUgABUY0QTFyiUjCXsNMOAisHQgN2MmHNwNMUSBgkCi
Ur3MiC+VNguGcTBwi+pcGM6ZTnqX0OYSAR8wyaFgAtGstq9Bn2PUhjKjSF

R46Kfol//OoxKdStBaWjs6e1KjDP03gRRnEZciCnMabtAEwLpCPc5YA5U/
gfDKwo52Y43S0NgnBqnMZUxwKAwVKxlySbEhmYuIiuo/
jIYxLlkcYTdCJ4wJqKtwm9ymfN5JHiWbEmwP0mn2RvbICeOFcSX/
XcZtnhROckF2rki5rzeYSyuVIXac38nIr22PDeJl82Pt+ZWwlcrnEn44W1uatPlt2rI
mHjWo5105wWX/
CkYX5mLUBTEFNRTMuOTkuNVVVVVVVVVVVVVVVV4EKSkGs9EI6stI4Qi
aOYFEzEi8SFzKjMIMCgZUPb4sAIcMCAENuUzCDAxRtMFeARUmwhJroWD
Gcz4SMk+gEgEgUbuUGkL4CKzsikz2JMVIDfBczgFMaIjOQkmAjBhcGjxgJyY
UCAk4NNCzFRQiHjIQgeCyQBMlMzCTgyKHM/
SgSeKeRmMOEnmDy1YSzZkim2UZJoQaUKBhaLA8sGDzi40+2QFsRoAofbqE
GKLio4QUiy8bylplbnEd5pSnSZbXaePqcy0vaypYyIiuEKgwRkjCUQ23QKUOp
Z5OZVymzvoMMwKoDEcZljNGAr//
OoxOpjVBZ9Rt5fbAykgSQxR0E1UKtLeWAncIpqjoTYCyZYrx/
AaZeSFIcvjtPcVoXwXQM8IcS8gi+DdTCkJsOpOCwK0BwH6YxbFaV6cJYTknh
D0SMY6z9PQ/
x1sCLik6XDAWNCR6Q1ywxCTo4yWJClCG6c5G2JbZWEdZLGM/
0QORMpM/1HfwmaNBSaSWwThcB0lgJyLIMgwjMYl0I8W/
uC0U55xmdqcG5XJMIQpjuVTEFNRTMuOTkuNVVVqAABZ4S4okosuZwUAi
0ACCgQDCBQzFDKCUvg8AGIi1RhJEYEEgYPBDyazDngGpj6mdYHGvgxlw
QcWiGBqxvCCZRAnzQJlnYeKcmusxjQoAlU283MoMjPx4xAcMgBzCkowdfM
KIzAjwBBJpqMLIBgY4aIfmehpoCoaEgmFIRxmMZKZF2zS01iAgejLTUAkQO
XgIdGGj5iZcZqKmCkBiwcChkqHmEeZB6RQYC14skBozOeAR6hruJ+JfMGkg
kYhGJNqHItrVbuIx2Jwy09AS4EQjIWHlbxOMtQE1GXClKp8cBX8twAiu2XIX
gu1nyEAcO0lc0v//OoxPNlxBZ15N5fjCwDI2/
gOH5aw6YcpsUaddpakaOAnZc03RylMWIoz/
IOtKc62xePoFce65FiPHCnUBywD2SxpEKPocrAXYoBFkLVRgD1BnuANAsBk
FwIBRdmSzJJSqgg5lqnR/
IjcdGEjPw6HCYvCeN9OFxLixm8nsHA3OSRZ18tystK1oW4lYmDmEkMmUUp
WqZDiRE7Pgf8Av5C08YA+y4MJ0C3I0+yeowBeTqMTEFNRTMuOTkuNVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVY
VDQwZkmwYNHRwjuDSEwAlMlNwSIiE6CtZih48dSJAylxGfywGCSYaqJTIH
VTMCRXgasoas+a8sSlVwDRkHEjKlhLCgQMCdM6CGQSKj6uOs4wZQRAi2R
egwRJOUuyttFsAmHoQDnEGGPCCJOYQqBqDT1A0OgqUeGmQLHayLLR0W
Y+CZ4oJJdQBHdjrbJCl3kLkx11KwtmJAqnJRg4aw7ozEMLkRVjqVDgTUtZlI36
ZwuxPtUEQa8xRMGG3bitV4oBXG3yZIo+BmAroTDTIXWQDg//
OoxNFdFBaSltYfcIWAjD7tOZk+LV4sXIfN8GnOdPiTo44igBWgLS6P4LYRkC2
SYY74A/
HrO4F2uFIYJWCPikJ8xS+ocDlNM50JLyTkhJei5qR1djT6wZODKmOhKJ0yupi
pZnYkL9gQBGScFyK8ek5x8B1mMJiOotw+TZNay6JyFuUKSwQMRokopSFhh
m4S9cEQr4bLNRvPNaVyOVLQYxoj1iFM6emkUQy3FWA4GZhVTEFNRTMu
OTkuNVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVmDJVgD8kuMwWEII1uUOSkgsgfwaicHHn7MAAIixb02AM5Y
OorOFgxKBChMAohUEloCOxRrNCDC1czBomNhDwxkYqBDFtSAyWDZFWG
oaJoFEioqGV1R9+DDg0J5EuBIRLYKA1Ey0AkoMdDNmcJC7lGDKOGXFMa
GLjQ0emdrpa+2rsyoOSiqsMXZd5sTd1NmAQOvpwkwS8SiZM0SMhMUCaEKr

L7JXNQiqLzdGRU6ZChyRaDbdrbPoLVMhvBb7JKqgaW19J9JO1VJwFwE8zpl
EH//
OoxM9cvBaSttYfbGnMf6BN8PsF66DVHIT5GoQxkCAqKs4mMjaNJEvo8QoSw
uQ/
CjBhCyqcyhgGoYBfDFFcHyOsP4V4yEyHRKpDOK0ek5ywD4LeaCwf5dC5IU/
J6o2RNLBjFrlXoSUpsEvJi5Crfm4Sw/
wnxfjqQ8+EEr1Uk1QkVVCLo+0yWVBCoxcI28rxkBwq0uRynWW4l0YuDmwn
29a0uTpTxWRWD6IMoS/
lMUjakjpgwAQwAkk1wiABjAMATAIB0OJgAApQGQGB0wHAcRgGXyLshcE
x0CAIGpioIRkeJBWAJmDGxgsJZjMBxjAMB7HMZ+GG5WJW5mAyZuwUYm
ZCOIO0NTcHgaSzFC8QoJo4aYiDGZjZqgoZo5mEjppSKPOhpDCEPoNPDNUM
ifj//
A6kkFXI1RTDswCopppwKIRrUIaGVCyIZqDGjCRg5OY4DhgGQhBYExAKlU
OMfGTDRdgjUjAxEcIhGNGBCAUCAsJqABgoCRRHQSMyEcVgUKBwuTAS8
AIACgm0xQ+NCQmmKhMEiNhxICg0ESWUCbCXxVQecFEKJSOsWGgQu0E
DKMrD//OoxP9ozBZsAV3YAFfUXylMDuIzEkBEATJnXlyVSKrc2HJ8Q8/
MQgKC2WMAau7biukp04ihr0oitxXVEl0Xo1GFuptwAnMumcX5eaRXhyAojF3
vm1hdNzbrMQw7lTKlf5actlTWn2pW48itJColMu7hMxBpSh0DWbNE+cHPDF
XjjMEU76PfHoLas0aMV6CX2NShuE5F43b66L/
xvOYv3q9JEX6l7qxGI8+tKqRR58m5VVyAEOBocXpLLNuChomEiV7OjWESD
HjEw0ScQy4GN2FBIELRm14maDpxxKDETRNJ3s6okTGYMNXSM4U6zTkT
NRoYyZkzfA8NiLs0FxzTzaNxCkx07wN6DNZ5MfgExGCDFBfMfI8MUIXI5hE
AmEgsYuUBmE2mw1KZME5iwgl/
zEglM9SszovTYinMSFEyCSzJQ+MjEwxGAgClDKCXKECSlNAWY/
Dhi1EGTQeYECZgUPGCRYYeA5iMQmBjCYSD5jIhmCgAGCYHAoxOGQwT
GJgAEGUyqHWUBgFIQSYmGoIDIGEqdIWA67nuEQhEAfBIIRtAAICAWBgM
WXBoXWYShVHg//
OoxP55jBZkAZvgAEhcQCQxIAwQDzCgBBQGMCgpdSW67l3dCwBBIPEYDd
NDdCIZAY4AUTGHO2Bgc4icjfmCwKxNXiQzmJ6FqkNC6IXAKvV+gQCtom6
gKS3LsK9XsxhYUwaBQ4AvoFgWoEnsrSmy2doDHW3Wc5S/
GUIqiQMMFgxTp+AsA0eVpvexZLpaMwryMuI4rhqMMRelvEqVq1IdWGT1qx
gYAUTUMSQlthgT9RBfy+U8kfQYCGk0bwtCMCgFFQqgpkScyX0BvUmbQvg
nqplInxbFRplIC4wpJpMJdprM2/
TVFxwM2Jr8lZyvh5XmjEmZmhSqTEFNRTMuOTkuNaqqqqqqqosKCABszEW
srCltUrXgYEX+LxKwpHFkjNCWuADUTS0pbVHJmLJV5LDPeFhzWjOaFAGa
050QhjoVKNE4v2aVZ7aiTxkPnRScTICZbxh0DWFVSyqOLCgKAXSGBzatPK8
aWMh85pzgVDCVDjBEMMAs0mKsVQEv6W1R9dgGgGKIpazJMZdUWmYzL
b1WGXZZy7s7NO05UO1HaWGVM6zcS1JgAq6gliMViTvUbgr//
OoxKlTDBYyLdnIAAr9R1yXdjPKaNP9GaWMv67s7ASwyYzizENS7tWls/
lTZyl/
Z2AkExbZ5VpJFMGp4ZnX2YdFYlD1+Uy2PLmVNAr7O9Twy7swypU0ViT/
S7dLyVP9ZrU1Nlllll/7q0tnUaf6W4Zd3S0sppe/
qVP9LplhqpYtEXdnZVGq7KV2yJ2Wcu7eprW6XtWljMZsyprTOp2JP9Ls6XCG
n+vSqNdlMtoHCXdVTEFNRTMuOTku

以上。楽しかったですか？ちょっとは楽しいかも。

一旦、本題に戻ろう。音声素材を紙の味を伴って取り出すという話だった。

■音をグレースケールのバーコードとする

本誌はどうやら A5 300dpi RGB 8bit で入稿されるらしい。そうすると紙の長辺には 2251 ピクセルがあると思うので、音声波形を 8bit で 2251 のサンプル点があるグレースケールの 1 次元バーコードにできる。矢印→の方向が再生方向だ。（▼a1 を参照）

もちろん印刷会社側で RGB を CMYK に変換する過程で色域が狭くなったりインクが滲んで解像度が下がっていたり、裁ち落としの過程でサンプルが削られてしまうかもしれない。しかし、複雑にデジタルエンコードしているわけではなく、実際にはこれはレコードの溝のようなものなので多少の歪みがあっても「聞こえる」音声に復元できそうだし、なにより紙の味が出そうだ。これをスキャンなり撮影なりして切り出して a1.png として画像化した上で章末にまとめてある Python コードを実行してみよう。

```
python wav_8bit_encdec.py decode a1.png --duration 1.000
```

このコードは画像の中央をなぞって波形を 1.000 秒の音声として復元する。何か聞こえてきただろうか。もしかしたら入稿や印刷の不備でまともに聞こえてこないかもしれない。そんな時の為に自前の音声をバーコードにするコマンドも置いておこう。

```
python wav_8bit_encdec.py encode input.wav
```

ここで難点なのは A5 には 2251 サンプルしかないことだ。1 秒の音声を収めようとしたら、2.25kHz しかないことになる。音が悪い。もちろん秒数を縮めればその分サンプルレートは上がるが、0.1 秒の音が高音質だとしてもあまり面白くないだろう。ということで次の手を考えてみる。

■音を RGB のバーコードとする

8bit が 3 つあるんだから 24bit の音が出るはずだが、ここで音質に大きく悪影響を与えているのはサンプルレートが足りない部分だ。

ということで、1 ピクセルを R→G→B のサブピクセルから成るものとして考えてみよう。すると同じピクセル数でも 3 倍のサンプリングレートが得られる。（▼a2 を参照）

同様に a2.png として画像化した上で章末にまとめてある Python コードを実行してみよう。

```
python wav_24bit_encdec.py decode a2.png --duration 1.000
```

a1 と a2 は元は同じ音声なので、うまく印刷されていれば結構高音質に聞こえるはずだ。自前の音声をバーコードにするコマンドは以下のようになる。

```
python wav_24bit_encdec.py encode input.wav
```

■メル周波数ケプストラム係数(MFCC)をデコードする

簡単に言えば人間に聞こえる部分のところの情報が多い周波数分布画像（▼p1 を参照）にして、多少のズレや滲みがあってもそれっぽく音声にしようということだ。

同様に p1.png として画像化した上で章末にまとめてある Python コードを実行してみよう。

```
python wav_mfcc_encdec.py decode p1.png --duration 0.067
```

どうだろう、結構聞こえるのではないだろうか。これは今までのバーコードと違って周波数が記録されているので、走査するスピードを変えればピッチを変えずにタイムストレッチが可能になることが音 MAD 素材としてのメリットだ。ためしに 5 秒の音声に引き伸ばしてみよう。

```
python wav_mfcc_encdec.py decode p1.png --duration 5.000
```

タイムストレッチしたあの音が聞こえてくるはずだ。自前の音声を MFCC にするには下のコマンドを使う。

```
python wav_mfcc_encdec.py encode input.wav
```

■おわりに

紙と音、あるいは音 MAD については他にも考えれば考えるほど接点が見えてくると思う。思いついてはみたものの、なんだか回りくどくて大変な割に何が面白いの？と冷静になれば思うかもしれないし、実際締め切りギリギリで「おわりに」という収集のつかない文章を必死に書いている身では厳しさだけがいま目の前にそびえ立っている。

183 名前：名無しさん@お腹いっぱい。投稿日： 2008/03/30(日) 18:22:59 ID:d2u9tVQ20

いいネタ思い付く→
作るのに時間がかかる→
何度も見聞きする内に自分が飽きる→ これ面白いか…？という疑問を抱く　←いまここ

この厳しさの中に、誰も（自分すらも！）未だ見つけていない価値が埋まっていると思ってみるのは悪い考えだろうか。

ぜひ、マッチとオイルとハサミを携えて紙の音 MAD という未開拓の荒野を駆け巡ってほしい。



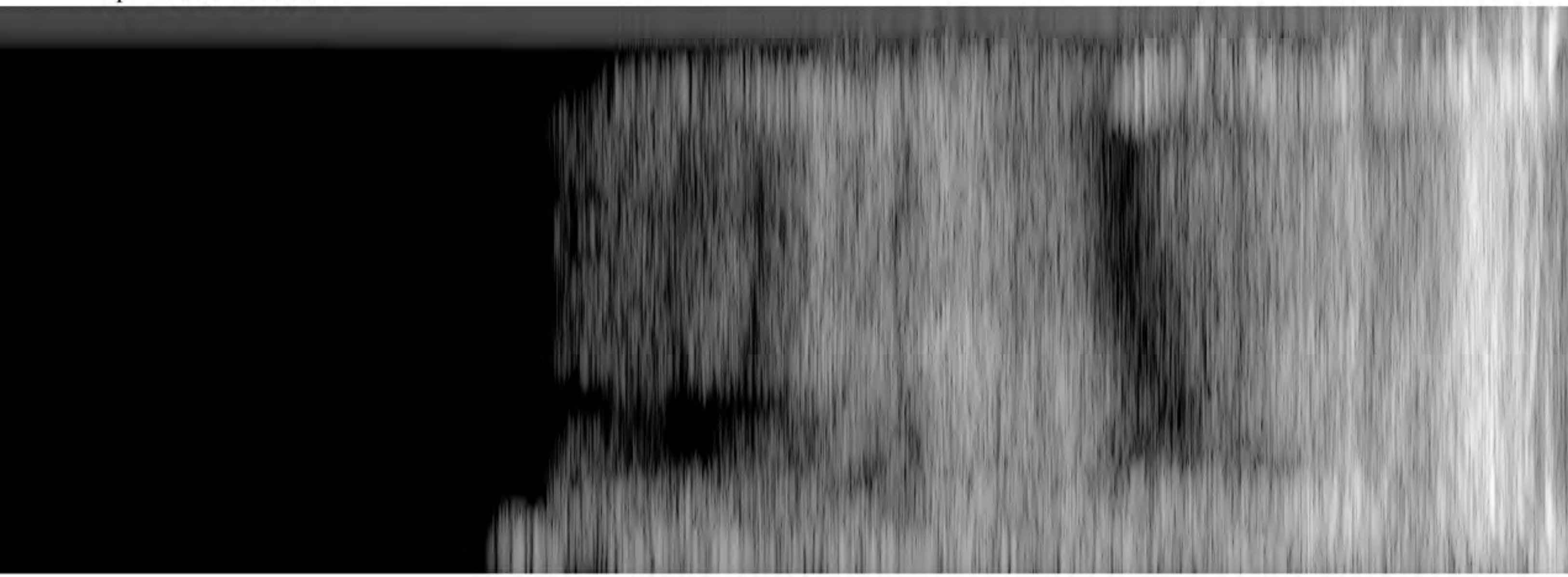
▼a1 --duration 1.000 →



▼a2 --duration 1.000 →



▼p1 --duration 0.667 ↑



wav_8bit_encdec.py

```
import os
import argparse
import numpy as np
import soundfile as sf
from PIL import Image
from scipy import signal

def encode(wav_file):
    """8bit グレースケールバーコード画像エンコーダ"""
    # 音声読み込み
    y, sr = sf.read(wav_file)
    if y.ndim > 1:
        y = np.mean(y, axis=1)

    # 16kHzにリサンプリング
    target_sr = 16000
    if sr != target_sr:
        num_samples = int(len(y) * target_sr / sr)
        y = signal.resample(y, num_samples)
        sr = target_sr

    # 正規化（-1.0～1.0）
    if np.max(np.abs(y)) > 0:
        y = y / np.max(np.abs(y))

    #1.01秒の音声が2551サンプルの場合、実効サンプリングレートは：
    #サンプル数 ÷ 時間 = 2551 ÷ 1.01 = 2525.74 Hz ≈ 2.53 kHz
    # バーコード最大長
    max_len = 2551
    # 音声全体を max_len サンプルにリサンプリング
    if len(y) > max_len:
        y_ds = signal.resample(y, max_len)
    else:
        y_ds = y

    # 波形を8bitグレースケールに変換（0-255）
    # -1.0 -> 0, 0.0 -> 127.5, 1.0 -> 255
    gray_values = ((y_ds + 1.0) / 2.0 * 255).astype(np.uint8)

    # 音声長（秒）
    duration_sec = len(y) / sr

    # 1行を複数回複製してバーコード画像に
    repeat_rows = 100
    bar = np.tile(gray_values, (repeat_rows, 1))

    # ファイル名に音声長（秒）を追加
    base = os.path.splitext(wav_file)[0]
```

```
    out_png = f"{base}_{duration_sec:.3f}_8bit.png"
    Image.fromarray(bar, mode='L').save(out_png)
    print(f"Saved: {out_png}  shape={bar.shape}")

def decode(png_file, duration_sec):
    """8bit グレースケールバーコード画像デコーダ"""
    sr = 44100  # 出力は44.1kHz
    decode_sr = 16000  # バーコードは16kHzでエンコード

    # 画像読み込み＆中央行抽出
    img = np.array(Image.open(png_file).convert('L'))
    row = img[img.shape[0]//2, :]  # グレースケール値 (0-255)

    # グレースケール値を波形 (-1.0〜1.0) に戻す
    pcm = (row.astype(np.float32) / 255.0) * 2.0 - 1.0

    # 16kHzから44.1kHzにアップサンプリング
    upsampling_ratio = sr / decode_sr
    if upsampling_ratio > 1:
        num_samples = int(len(pcm) * upsampling_ratio)
        y = signal.resample(pcm, num_samples)
    else:
        y = pcm

    # 指定長にリサンプリング
    target_length = int(sr * duration_sec)
    if target_length > 1:
        y = signal.resample(y, target_length)

    # 正規化
    if np.max(np.abs(y)) > 0:
        y = y / np.max(np.abs(y)) * 0.9

    out_wav = os.path.splitext(png_file)[0] + "_dec.wav"
    sf.write(out_wav, y, sr)
    print(f"Restored WAV: {out_wav}  duration={duration_sec}s")

def main():
    parser = argparse.ArgumentParser(description="WAV ⇄ 1bit-Barcode PNG 
Encoder/Decoder")
    sub = parser.add_subparsers(dest='mode', required=True)
    e = sub.add_parser('encode')
    e.add_argument('wav')
    d = sub.add_parser('decode')
    d.add_argument('png')
    d.add_argument('--duration', type=float, required=True,
                   help='Output duration in seconds (必須)')
    args = parser.parse_args()
    if args.mode == 'encode':
        encode(args.wav)
    else:
        decode(args.png, duration_sec=args.duration)

if __name__ == "__main__":
```

```
    main()
```

wav_24bit_encdec.py

```
import os
import argparse
import numpy as np
import soundfile as sf
from PIL import Image
from scipy import signal

def encode(wav_file):
    """RGBフルカラー(24bit)バーコード画像エンコーダ (各ピクセルRGB=3サブフレーム)"""
    # 音声読み込み
    y, sr = sf.read(wav_file)
    if y.ndim > 1:
        y = np.mean(y, axis=1)

    # 16kHzにリサンプリング
    target_sr = 16000
    if sr != target_sr:
        num_samples_16k = int(len(y) * target_sr / sr)
        y_16k = signal.resample(y, num_samples_16k)
        sr = target_sr # sr は以降16000として扱う
    else:
        y_16k = y

    # 正規化（-1.0〜1.0）
    if np.max(np.abs(y_16k)) > 0:
        y_16k = y_16k / np.max(np.abs(y_16k))

    # ファイル名用のduration_secを計算 (ピクセル幅制限前の16kHz音声の長さ)
    duration_sec = len(y_16k) / sr

    # バーコードの最大ピクセル幅
    max_pixels_width = 2551
    # このピクセル幅にエンコードできる最大の16kHzオーディオサンプル数
    max_audio_samples = max_pixels_width * 3

    if len(y_16k) > max_audio_samples:
        y_audio_for_rgb = signal.resample(y_16k, max_audio_samples)
    else:
        y_audio_for_rgb = y_16k

    # 音声を3サブフレームに分割 (1画素あたり3サンプル)
    # 足りない場合は0パディングして長さを3の倍数に
    pad_size = (3 - (len(y_audio_for_rgb) % 3)) % 3
    y_pad = np.pad(y_audio_for_rgb, (0, pad_size), 'constant')
```

```
    # 0~255へマッピング
    amp_8 = ((y_pad + 1.0) / 2.0 * 255).clip(0, 255).astype(np.uint8)

    # R=0番目, G=1番目, B=2番目のサンプルで各ピクセルを構成
    R = amp_8[0::3]
    G = amp_8[1::3]
    B = amp_8[2::3]
    # rgb_data の幅は len(y_pad) / 3 となり、max_pixels_width 以下になる
    rgb_data = np.column_stack((R, G, B))

    # 1行画像を複数行にリピートして高さを確保
    repeat_rows = 100
    # rgb_dataの形状が (width, 3) なので、(1, width, 3) にしてからタイル
    bar = np.tile(rgb_data[None, :, :], (repeat_rows, 1, 1))

    # ファイル名に音声長（秒）を追加
    base = os.path.splitext(wav_file)[0]
    out_png = f"{base}_{duration_sec:.3f}_24bit.png" # ファイル名変更
    Image.fromarray(bar, mode='RGB').save(out_png)
    print(f"Saved: {out_png}  shape={bar.shape}")

def decode(png_file, duration_sec):
    """RGBフルカラー(24bit)バーコード画像デコーダ (各ピクセルRGB=3サブフレーム)"""
    output_sr = 44100  # 出力は44.1kHz

    # 画像読み込み (RGB)
    img = np.array(Image.open(png_file).convert('RGB'))
    row = img[img.shape[0]//2, :, :]  # 中央行を参照 (shape: (width, 3))

    # R, G, Bに分解
    R_vals = row[:, 0].astype(np.float32)
    G_vals = row[:, 1].astype(np.float32)
    B_vals = row[:, 2].astype(np.float32)

    # 3サンプルずつ連結して時間軸を復元
    # このサンプル列が duration_sec の時間を表す
    reconstructed_samples_from_image = np.empty(len(R_vals)*3, dtype=np.float32)
    reconstructed_samples_from_image[0::3] = R_vals
    reconstructed_samples_from_image[1::3] = G_vals
    reconstructed_samples_from_image[2::3] = B_vals

    # 0～255 -> -1.0～1.0 に戻す
    y_audio_raw = (reconstructed_samples_from_image / 255.0) * 2.0 - 1.0

    # 指定されたduration_secと出力SRに基づいて最終的なサンプル数を計算
    target_final_length = int(output_sr * duration_sec)

    y_final = np.array([], dtype=np.float32) # 初期化
    if target_final_length > 0 and len(y_audio_raw) > 0:
        # 画像から復元したサンプル列を、直接最終ターゲット長にリサンプリング
        y_final = signal.resample(y_audio_raw, target_final_length)
    elif len(y_audio_raw) == 0: # 元の画像データが空の場合
        pass # y_final は空のまま
```

```
    elif target_final_length <= 0: # 出力長が0以下の場合
        pass # y_final は空のまま
    # (オプション) 元データはあるが出力長が非常に短い場合、先頭部分を切り出すことも可能だが、
    # resampleが適切に処理するか、空にするのが安全か要件による。
    # ここでは target_final_length > 0 の場合のみリサンプリング。

    # 正規化
    if np.max(np.abs(y_final)) > 0:
        y_final = y_final / np.max(np.abs(y_final)) * 0.9

    out_wav = os.path.splitext(png_file)[0] + "_dec.wav"
    sf.write(out_wav, y_final, output_sr)
    print(f"Restored WAV: {out_wav}  duration={duration_sec}s, samples=
{len(y_final)}")

def main():
    parser = argparse.ArgumentParser(description="WAV ⇄ RGB Subframe Barcode PNG
Encoder/Decoder") # 説明変更
    sub = parser.add_subparsers(dest='mode', required=True)
    e = sub.add_parser('encode')
    e.add_argument('wav')
    d = sub.add_parser('decode')
    d.add_argument('png')
    d.add_argument('--duration', type=float, required=True,
                   help='Output duration in seconds (必須)')
    args = parser.parse_args()
    if args.mode == 'encode':
        encode(args.wav)
    else:
        decode(args.png, duration_sec=args.duration)

if __name__ == "__main__":
    main()
```

wav_mfcc_encdec.py

```
import os
import argparse
import numpy as np
import librosa
from PIL import Image
import soundfile as sf

def encode(wav_file):
    y, sr = sf.read(wav_file)
    if y.ndim > 1:
        y = np.mean(y, axis=1)
    sr = 44100  # サンプリングレート固定
```

```
    n_fft = 5100
    hop_length = 32
    S = np.abs(librosa.stft(y, n_fft=n_fft, hop_length=hop_length))**2
    S_db = librosa.power_to_db(S, ref=np.max)
    S_db = np.flipud(S_db)
    S_min, S_max = S_db.min(), S_db.max()
    S_norm = (S_db - S_min) / (S_max - S_min + 1e-8)
    img = (S_norm * 255).astype(np.uint8)
    # 音声長（秒）をファイル名末尾に付加
    duration_sec = len(y) / sr
    out_png = os.path.splitext(wav_file)[0] + f"_{duration_sec:.3f}.png"
    Image.fromarray(img, mode='L').save(out_png)
    print(f"Saved: {out_png}")

def decode(png_file, duration_sec=1.0):
    from PIL import Image
    Image.MAX_IMAGE_PIXELS = None
    sr = 44100  # サンプリングレート固定
    n_fft = 5100
    # 画像読み込み
    img = np.array(Image.open(png_file).convert('L'), dtype=np.float32)
    # min/maxを画像から推定
    S_min = 0.0
    S_max = 0.0
    flat = img.flatten()
    S_min = np.percentile(flat, 0.1)
    S_max = np.percentile(flat, 99.9)
    # 逆正規化
    S_db = (img - S_min) / (S_max - S_min + 1e-8)
    S_db = S_db * 80 - 80  # dBスケールに戻す（-80dB～0dB想定）
    # 上下反転を戻す
    S_db = np.flipud(S_db)
    # 周波数軸をn_fft//2+1にリサンプリング
    if S_db.shape[0] != n_fft//2+1:
        from scipy.ndimage import zoom
        S_db = zoom(S_db, ((n_fft//2+1)/S_db.shape[0], 1), order=1)
    # hop_lengthを画像横幅とduration_secから算出
    n_frames = S_db.shape[1]
    hop_length = int(sr * duration_sec) if n_frames == 1 else int(sr *
duration_sec / (n_frames - 1))
    S = librosa.db_to_power(S_db, ref=1.0)
    y = librosa.griffinlim(S, n_iter=64, hop_length=hop_length, win_length=n_fft,
window='hann')
    if np.max(np.abs(y)) > 0:
        y = y / np.max(np.abs(y)) * 0.99
    target_length = int(sr * duration_sec)
    if len(y) != target_length:
        from scipy.signal import resample
        y = resample(y, target_length)
    out_wav = os.path.splitext(png_file)[0] + "_dec.wav"
    sf.write(out_wav, y, sr)
    print(f"Restored WAV: {out_wav}")

def main():
```

```
    parser = argparse.ArgumentParser(description="WAV <-> PNG Encoder/Decoder")
    sub = parser.add_subparsers(dest='mode', required=True)
    e = sub.add_parser('encode')
    e.add_argument('wav')
    d = sub.add_parser('decode')
    d.add_argument('png')
    d.add_argument('--duration', type=float, default=1.0, help='Output duration in
seconds (default: 1.0)')
    args = parser.parse_args()
    if args.mode == 'encode':
        encode(args.wav)
    else:
        decode(args.png, duration_sec=args.duration)

if __name__ == "__main__":
    main()
```



最強無敵スーパーウルトラ紙紙紙の音MAD

執筆者：chas

あそびかた

1. 自分の好きな曲を流そう
2. 曲の小節に合わせて当冊子の左上をめくろう
3. パラパラ漫画の要領で宮川大輔をタイミングよく左右反転させて楽しもう

趣旨について

音MADを紙媒体に残すという企画趣旨を聞かされて素直に文章を書こうと考える音MAD作者は私の体感おそらく８割程度で、残りの２割（もっと多いかもしれない）は文章以外の方法を思考錯誤し始めるだろう。実際に「紙の音MAD」の企画Discordサーバーでは切り貼りコラージュやら燃やすやらのアイデアを一部の作者がブレインストーミングしていた。

そこで私は締切３日前に思いついた「パラパラ漫画」というアイデアをぶん投げて提出物とする。

思いつきではあるが
- 電子媒体ではなく紙媒体（ページ区切り、奇数偶数ページの存在）で出すことの意義がある
- 音MADの典型演出である「左右反転」を題材にしている
- 読者に曲選びやめくり動作を委ねることによるインタラクティブ性
- 他人のパートに侵入するという「最強無敵スーパーウルトラ神神神合作」（sm40196682）グルメレースパートのオマージュ
- 締切に間に合う

など利点も多く個人的には気に入っている。
ぜひ冊子がボロボロになるまで遊んでみてほしい。

紙の音MAD

紙の音 MAD vol.0

発行日：2025 年 6 月 1 日（初版）

発行者：紙の音 MAD

代表：BaN 長（Twitter(X)：@banfuture）

WEB：https://erutufnab.hatenablog.com

連絡先：banfuture2@gmail.com

印刷所：株式会社栄光

責任編集、組版：BaN 長

表紙デザイン：コベルト

ご感想は
下記 QR コードから
Google フォームにて
募集中